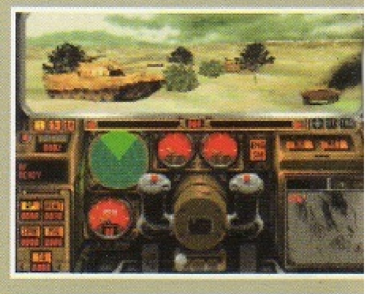

100% PC
REVISTA PROFESIONAL DE JUEGOS PARA USUARIOS DE PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO I ● Nº 6
100% JUEGOS ● 100% ACCION ● 100% DIVERSION
595 ptas. IVA INC
ESTE MES:
PROTOTYPE
PGA TOUR 96
WITCHAVEN
IRON ASSAULT
RAVENLOFT 2
POWERHOUSE
HOLE IN ONE
VEGAS GIRLS
HELLFIRE
SHANGHAI
OVERDRIVE
ULT. FOOTBALL 95
ZOOP
NHL HOCKEY 96
MAGIC CARPET 2
1944: ACROSS THE RHINE
D!ZONE
NOTICIAS
PREVIEWS
TECHNICAL VIEW
TODO A CIEN: BUDGET
CURSO DE JUEGOS
SHAREWARE
TRUCOS
HARDWARE
MANGAMANÍA
A FONDO
SORTEAMOS 10 ZOOPS ENTRE NUESTROS LECTORES
(Mira la página 65)
COMMAND & CONQUER
LOS ESTRAGOS DE LA ESTRATEGIA
8 413042 303039
REPORTAJE FÚTBOL: UNA MIRADA AL PASADO

ARMORED FIST

- El mejor simulador en CD ROM de la historia
- Armas, vehículos y aviones reales
- Tanques americanos M1A2 Abrams, M3 Bradley, equipados con vistas térmicas
- Rusos: T-80, BMPAPC equipados con intensificadores de imagen
- Movimiento 3D en tiempo real con efectos de humo real en las explosiones
- Crea tus propios escenarios de guerra y diseña tus misiones









LA PRENSA DICE DE EL:

OK PC	Gráficos 92% Diversión 90%
PC Manía	Realismo 80% "Un fuerte componente de combate"
PC Magazine	"Es el simulador de acción para tanques más completo y realista del momento"
Micromanía	"Jugabilidad, adicción y sencillez de manejo" Calificación 80%
PC Media	"Un título imprescindible" Calificación 94%
CD Ware	"El sucesor de COMANCHE"
El País	(4 sobre 5) Excelente
Diario 16	"Los escenarios tridimensionales dotan al juego del mayor realismo"

NOVA LOGIC™



DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS O LLAMANDO AL (91) 741 21 48

Servicio técnico al usuario
Tel.: (91) 528 83 12

PC-PLAYER

AÑO 1. NÚMERO 6

Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
Director
Mario de Luis García
Subdirector
Carlos Doral Pérez
Redactor Jefe
Antonio Greppi Murcia

Colaboradores
Antonio José Novillo, Fernando Resco, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Walter Lewin, Fernando de la Villa Luis F. Fernández, Pedro López, Fernando Pérez

Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio
Maquetación
L de M Studio, Clara Francés

Tratamiento de imagen
María Arce
Infografía
Pedro J. Martín de los Santos
Fotografía
Denis Holzbacher
Servicios Informáticos
Digital Dreams Multimedia, S.L.

PC TOP PLAYER es una publicación de
ABETO EDITORIAL
Redacción, Publicidad y Administración
C/ Marqués de Portugalete, 10
28027 MADRID
Telf.: 741 26 62/Fax: 320 60 72
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Publicidad
María Eugenia González
Publicidad Barcelona
Pepín Gallardo
Director de producción
Carlos Peropadre
Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Secretaría de Dirección
Rosa Arroyo
Suscripciones
Erika de la Riva
Filmación
Filma Dos
Impresión
Altair
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759

SUMARIO

AVANZANDO CONTRA VIENTO Y MAREA...

Los avinagrados señores de la, así llamada, alta informática no se cansan de menospreciar el valor del objeto de nuestro trabajo, los videojuegos. Por suerte, los fieles a PC Top Player, esos que la han seguido y apoyado desde el primer número, esos que han sabido apreciar nuestros aciertos, no se han dejado amilanar por los comentarios despectivos de esas "altas esferas". Por otra parte, nos encontramos en la fase más cruda del Otoño, y esa tristeza impuesta por las fuerzas de la naturaleza, contra las que no nos es dado luchar, sirve para disculpar a los primeros y alabar a los segundos.

Nuestro juego del mes ha sido *Command & Conquer*. Aunque los juegos de estrategia no suelen tener gran exito en nuestro país, si le decimos a todo aquel que haya jugado a *Warcraft* o *Dune 2* que este título sigue su línea tanto argumental como de estilo de juego, comprenderá que se encuentra ante un "Megajuego" por meritos propios.

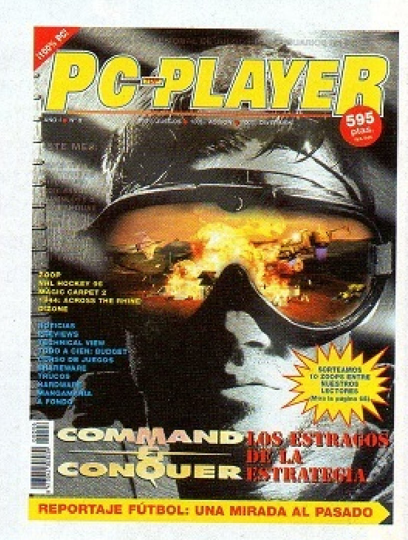
Por otra parte, ha llegado el momento de que os muestre en "Previews" un juego que ha echo temblar a más de una compañía de segundo orden; un juego que ha partido en dos ese horizonte deportivo que se nos había echado encima; un juego que, ya era hora, ha conseguido que el deporte rey se sitúe en el lugar de honor que se merecía (al menos en nuestro país) por derecho propio: se trata de *Fifa Soccer '96*. Para dar a este magnífico programa la acogida que se merece, el reportaje de este mes está dedicado a este deporte de masas.

Este mes también tenemos concurso. Si quieres ganar uno de los diez *Zoops* que sorteamos, busca las claves por la revista. Una pista... Mira en "Noticias" y en el comentario del juego.

Dada la emoción que siempre ha tenido el fútbol entre los usuarios de ordenador, este mes te ofrecemos un reportaje muy especial, en el que recorrerás parte de la historia de los programas de este género. En él encontrarás programas del pasado, presente y futuro, muchos de los cuales ya no podrás encontrarlos en el mercado. Toda la información que requieras está a tu disposición en la página 44.

ÍNDICE

CONTENIDO CD ROM	04
NOTICIAS	10
REPORTAJE DDM	12
PREVIEWS	14
JUEGOS	17
ACTUALIZACIONES	42
REPORTAJE FÚTBOL	44
TODO A CIEN	48
TECHNICAL VIEW	50
CURSO DE JUEGOS	52
SHARE	54
HARDWARE	55
HIT PARADE	56
TRUCOS	58
A FONDO	60
SOS MAIL	63
MANGAMANÍA	64
PRÓXIMO MES	66



Command & Conquer ha sido la gran sorpresa de este mes gracias a su extrema jugabilidad. Este programa demuestra que no son necesarios unos magníficos gráficos Super VGA en un gran juego. Los amantes de la estrategia quedarán encantados con este título bélico de Westwood Studios, que sigue fielmente la línea de un juego anterior de la compañía, *Dune 2*.

CONTENIDO CD ROM

El fútbol, único e indiscutible protagonista de este número, no podía faltar en nuestro CD-ROM. Entre las aventuras gráficas, los simuladores, los arcades, el share y las películas *manga* que te ofrecemos este mes, hemos reservado al magnífico *Fifa Soccer 96* el lugar de honor.

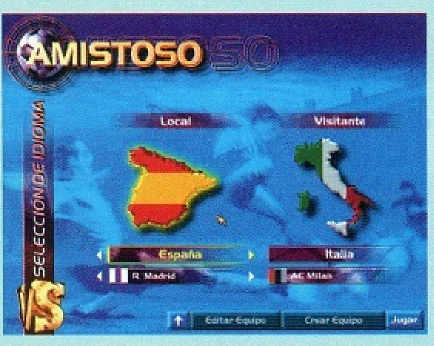


Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de cada icono. Estos iconos acompañan a todos los comentarios indicando la acción a seguir en cada caso.



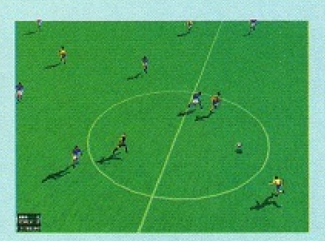
FIFA SOCCER 96

RUN: FIFADEMO.BAT



La demo del último juego de Electronic Arts necesita una tarjeta Super VGA para funcionar, aunque, una vez en el menú principal, podrás seleccionar el modo de partido en VGA. Las opciones sonoras se configuran automáticamente, permitiendo así jugar directamente desde el CD-ROM. La demo sólo permite jugar un partido de dos minutos con dos selecciones nacionales. Si tu equipo tiene algún problema con la autodetección de tarjeta de sonido, en el directorio FIFADEMO del CD, encontrarás un fichero README, donde se indica como arrancar con parámetros la demo desde ese mismo directorio.



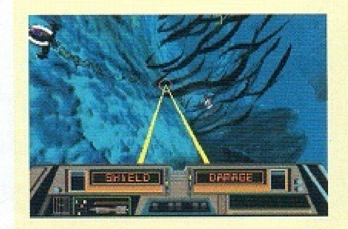


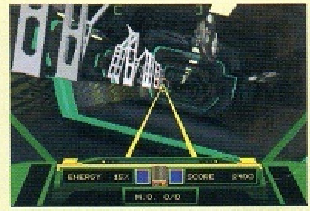


WETLANDS

RUN: WETLANDS.BAT

Wetlands es el último trabajo de New World Computing. Su desarrollo combina trepidantes escenas arcade con bonitas secuencias cinematográficas. Necesitarás 8 Mb de RAM, y aproximadamente 5 Mb de espacio en disco duro, aunque sólo si optas por la demo sin escenas arcade. En estas últimas controlas una mirilla con la que deberás apuntar a los enemigos.







L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable desde el disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

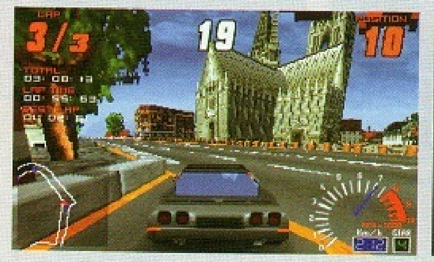


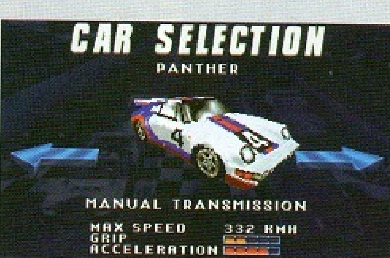
SCREAMER

RUN: SCREAMER.BAT



The Need for Speed ya tiene sucesor. El último juego de Virgin, realizados para ellos por los italianos de Graffiti, consiste en una carrera por la gloria que transcurre en diversas partes del mundo. Aunque la versión final del juego tiene gráficos Super VGA, la demo sólo te permite acceder a un circuito con gráficos VGA, y sólo a un coche. Para cambiar de perspectiva, pulsa las teclas del 1 al 4.







CURSO DE JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT



Como en anteriores números de la revista, te ofrecemos en el CD-ROM el listado relacionado con la práctica de este mes de nuestro curso de juegos. Es recomendable que copies todos los ficheros que introducimos a un directorio de tu disco duro, sobre todo si deseas hacer modificaciones en el mismo.
En esta ocasión, podrás ver como funcionan las rutinas de teclado en Quick Basic, moviendo una bolá por la pantalla con las teclas de cursor. Para acelerar o frenar, pulsa "+" o "-".



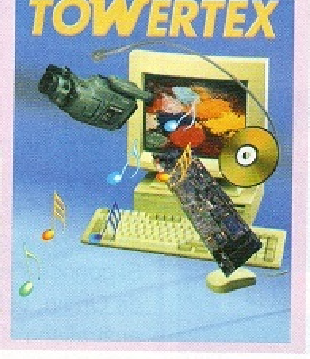
TOWERTEX

RUN: TOWERTEX.BAT

TOWERTEX es un nuevo servidor remoto de información al que podrás acceder a través de la red IBERTEX. Gracias a este programa de ejecución "te entenderás" con el centro servidor. Tras una conexión de tres minutos, **TOWERTEX** se convertirá en *freeware*. El módem que vas a necesitar es cualquier compatible Hayes o V.25. Te aconsejo que leas los ficheros de documentación del programa para evitar inoportunas molestias a la hora de manejarlo.







SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Desde el pasado número, todos los programas tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos nos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de 16 a 18h.
(La persona encargada es Óscar Rodríguez)
Teléfono: (91) 741-2662

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

ABETO EDITORIAL
(a la atención de Óscar Rodríguez)
C/Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece el mensaje: "memoria insuficiente".

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Aumenta el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es posible que hayas desactivado el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.



TRAILERS MANGA EN EL CD-ROM

RUN: MANGA.BAT

¡IMPORTANTE! Algunas de las escenas ofrecidas por estos *trailers* de películas *manga* pueden resultar no adecuadas para menores debido a su contenido violento y erótico. Si considera que puede herir su sensibilidad, no ejecute el reproductor de vídeos AVI, ya que determinados vídeos de este importante fenómeno japones de masas están dirigidos a personas mayores de edad.

Si quieres ver los *trailers* en modo MS-DOS, ejecuta MANGA.BAT desde el directorio raiz del CD. Una vez dentro del programa, selecciona el fichero AVI con las teclas de cursor y pulsa "*Enter*". Para salir de un vídeo pulsa dos veces "ESC". Para salir del programa pulsa "ALT" + "X". Para seleccionar las opciones y modos pulsa "ALT+O". Si deseas ver los videos con el reproductor de Windows, los encontrarás en el directorio MANGAVID del CD. Agradecemos la colaboración de MANGA VIDEO.

STREET FIGHTER II ANIMATED MOVIE

La gran película que todos estabais esperando ya está en nuestro país. En este *trailer* podréis ver algunas de las evoluciones de vuestros personajes favoritos (todos los luchadores de la máquina, incluidos los de *Super Street Fighter*), aunque por supuesto os recomendamos que adquiráis esta increíble película.







HEROIC LEGEND OF ARISLAN

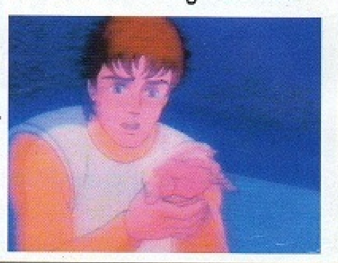
Dividida en varias cintas, la leyenda heroica de Arislan es una película *manga* con un ambiente medieval en la que encontrarás sangrientas luchas con espada, brujería...





LENSMAN

A pesar de que no es de lo más nuevo que puedes encontrar en el mercado, **Lensman** tiene todo los ingredientes para convertirse en una de tus películas favoritas: una historia intrigante, acción a raudales, un ambiente extraño, etc. Además, fue una de las primeras que incluyeron imágenes generadas por ordenador.



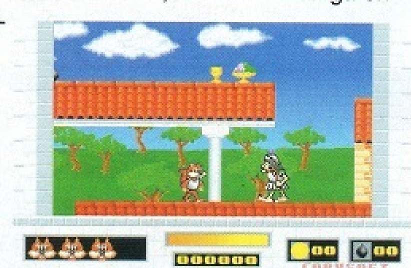
SHAREWARE



SAVE OUR PIZZAS

RUN: SHARE\PIZZAS.BAT

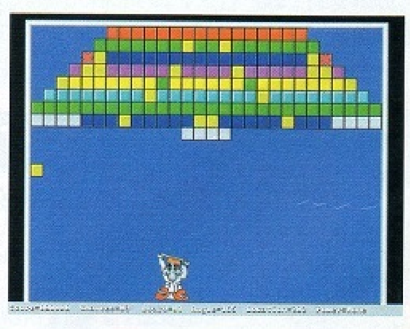
Skunny, la ardilla remolona, vuelve a la carga en esta aventura que te conducirá a las entrañas de la mísmisima Roma del contradictorio César, con la intención de recuperar el secreto de las *pizzas*, secuestrado por un malvado cocinero loco.



BUKULU

RUN: SHARE\BUKULU.BAT

Si te gustan los juegos tipo *Arkanoid*, **Bukulu** es una auténtica sorpresa. Su desarrollo combina el conocido juego del *Muro* con otro en el que juntas colores para que desaparezcan...

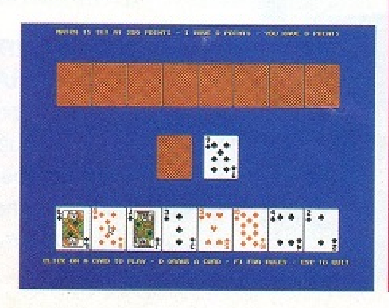




CRAZY EIGHTS

RUN: SHARE\CRAZY8.BAT

Este juego de cartas es muy sencillo: debes quitar cartas del mismo número o del mismo color, hasta que cambias la baza con un ocho, ya que eliges la siguiente carta que podrás echar.

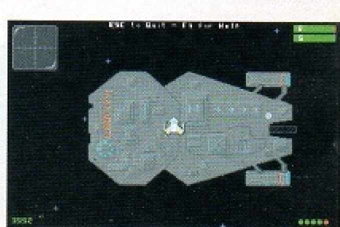




STAR HAMMER

RUN: SHARE\HAMMER.BAT

Este mes tenemos en nuestro CD-ROM un clásico: **Star Hammer**, el *Wing Commander* del mundo share (eso sí, más por el desarrollo que por los gráficos). Si conocéis el mítico juego de Origin, este programa australiano sigue su línea.



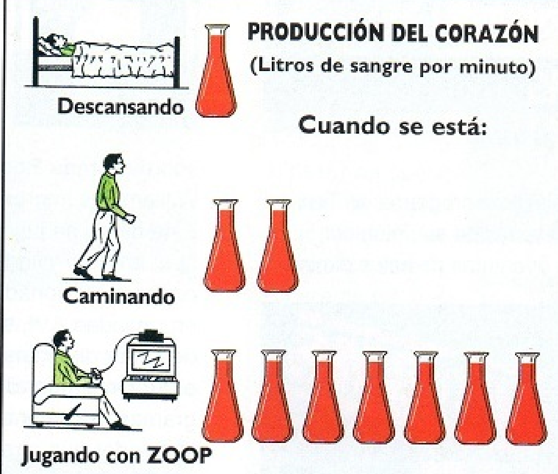


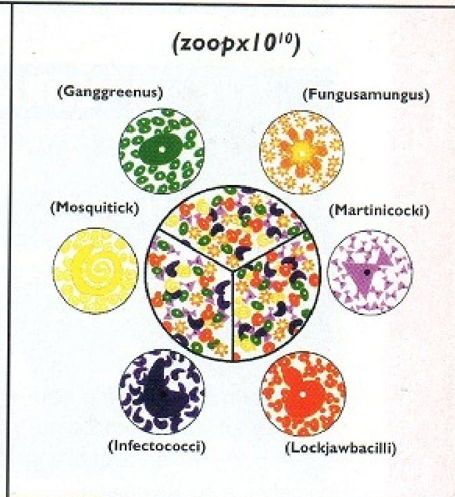

LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

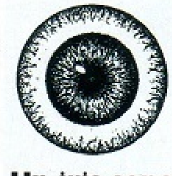
ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO

NADIE ES INMUNE

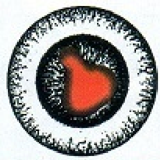








Un iris sano



El mismo iris después de jugar con ZOOP.

Etapas de ZOOP



(Nivel 3)



(Nivel 6)

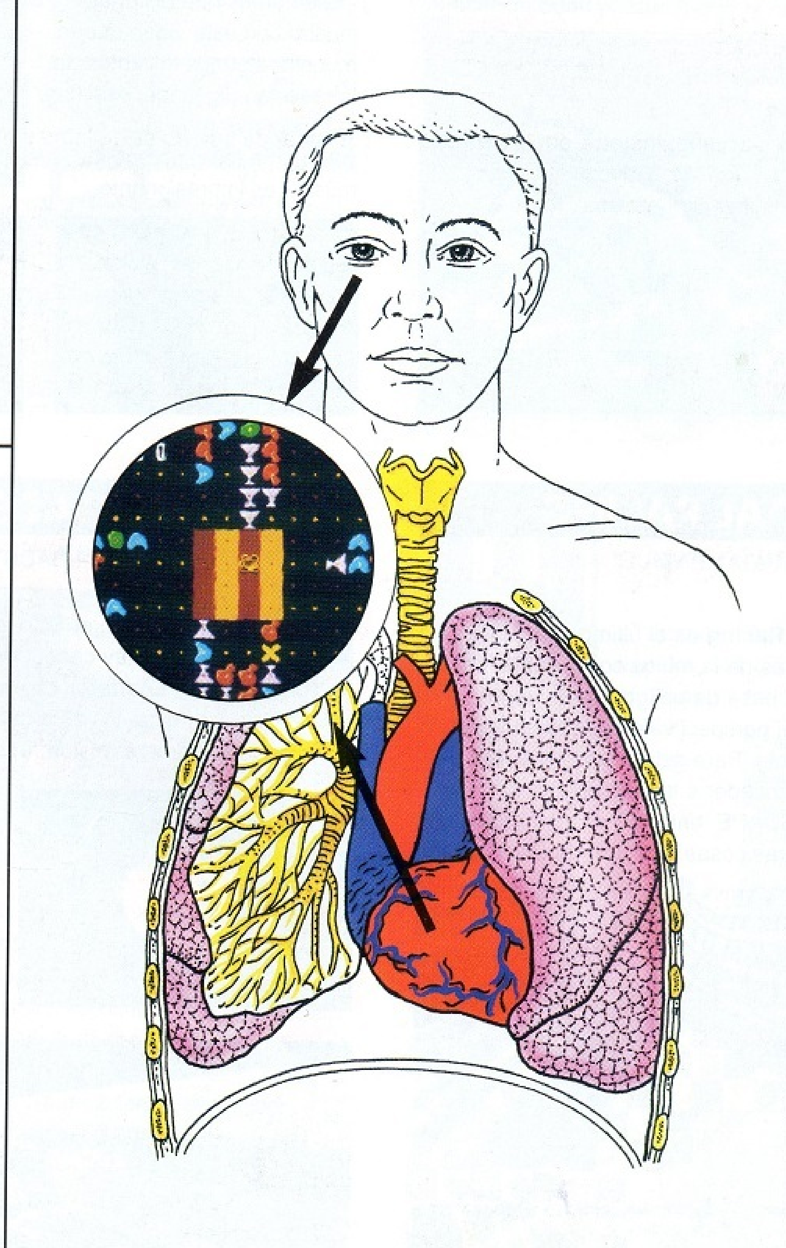


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP





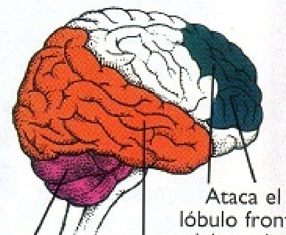

GAME BOY™ CD-ROM




MACINTOSH™ PC

PLAYSTATION™ SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.

CONTENIDO CD ROM

WORMS



RUN: WORMS.BAT

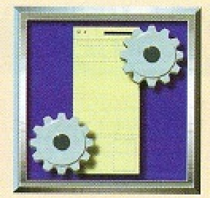
Esta demo del último programa de Team 17 (primero después de su unión con Ocean), te permite disfrutar de las aventuras de estos diminutos personajes en dos de los 2,4 billones de escenarios que tiene la versión final del juego.



Tu misión consiste en controlar un grupo de aguerridos gusanos que intentan destruir por completo a su adversario.



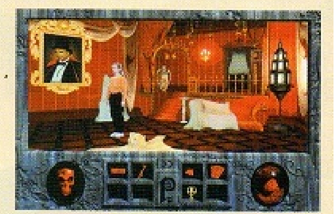
PHANTASMAGORIA



RUN: PHDEMO.BAT

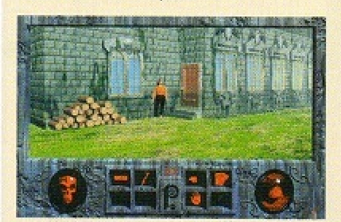
El último juego de la quizá sobrevalorada Roberta Williams es impresionante. Esta demo no jugable necesita el entorno Windows para poder ser visionada: consiste en un vídeo AVI, el cual puedes abrir directamente desde el Administrador de Programas, o con la ayuda del instalador que ofrece Sierra para incluirlo en una carpeta.

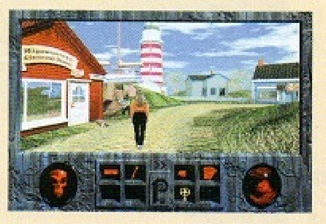
Esperamos que disfrutes mucho con este vídeo que te muestra algunos instantes de la creación del juego. Además te recomendamos subir el volumen a tope, porque la música es impresionante.











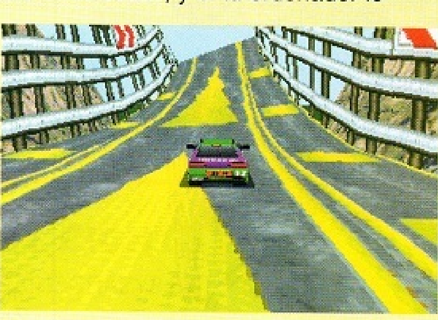
FATAL RACING



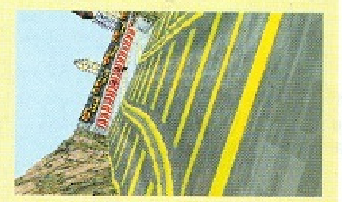
RUN: FATAL.BAT

Fatal Racing es el último juego de carreras de la mítica compañía Gremlin Graphics. Desarrollado a base de polígonos, el juego puede ser visto desde mil perspectivas, aunque en este caso la demo no es jugable. Para seleccionarlas pulsa las teclas numéricas, hasta acceder a la deseada.

Si pulsas la tecla de ESCAPE, entrarás en un submenú, que te permitirá, entre otras cosas, y si tu ordenador lo consiente (dependerá de la velocidad y RAM del mismo), acceder al modo Super VGA de la demo. ¡Importante! Deberás configurar el sonido antes de comenzar.







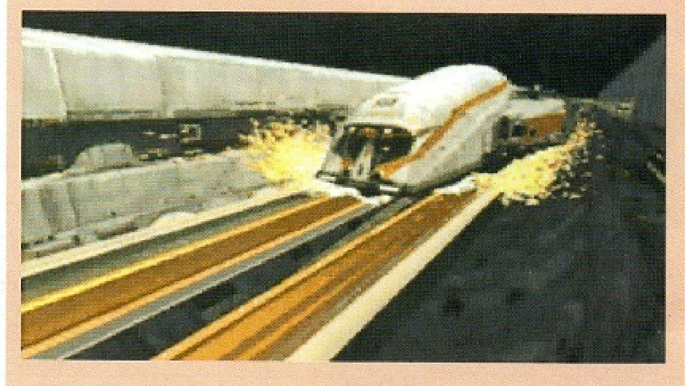
LOADSTAR



RUN: LOADSTAR.BAT

Rocket Sciences tiene una trayectoria muy conocida por sus programas para la consola 3DO. **Loadstar** es una conversión directa de uno de estos títulos. En esta demo podrás jugar la primera fase de la primera misión, además de ver algunos de los vídeos de presentación del programa. La demo es ejecutable directamente desde el CD-ROM, aunque instalará algunos ficheros al directorio ROCKET de tu disco duro.





USS TICONDEROGA

RUN: TICODEMO.BAT



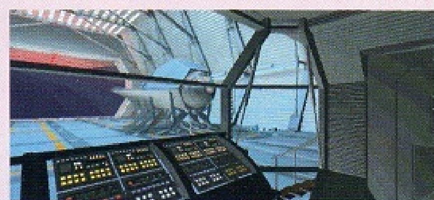
Los amantes de la simulación pura y dura están de suerte. **USS Ticonderoga** te permite surcar los mares dentro de un crucero de combate de la armada norteamericana. En esta demo, además de disfrutar de las "vistas", tienes la posibilidad de adentrarte en las diversas estancias del buque, permitiéndote una inspección del mismo. Necesitas tener libres trece *megas* de espacio libre en disco duro.

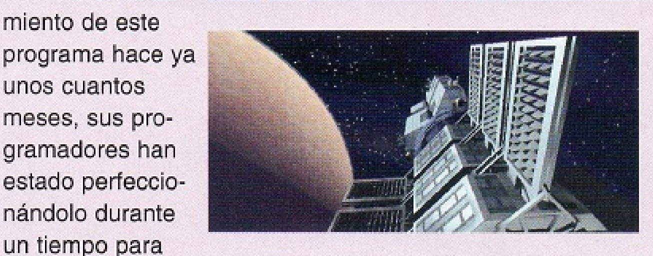


MISSION CRITICAL

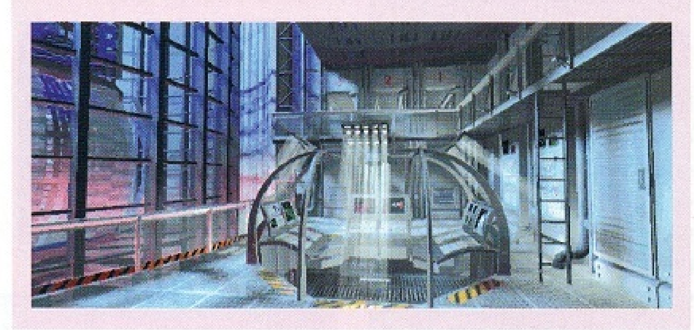
RUN: MCDEMO.BAT





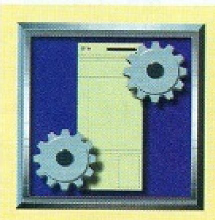


A pesar de que la compañía Legend anunció el lanzamiento de este programa hace ya unos cuantos meses, sus programadores han estado perfeccionándolo durante un tiempo para ofrecer un buen producto que te conducirá por el interior de una base espacial. Necesitas una tarjeta Super VGA para ver esta demo no jugable, que te muestra las distintas estancias y pasillos de la mencionada base espacial.



ACTUA SOCCER

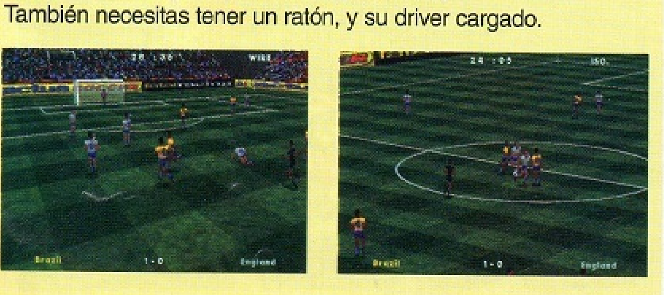
RUN: ACTUA.BAT





Más fútbol, y del bueno. Gremlin Graphics presenta, dentro de su nueva serie Actua, otro programa basado en el deporte rey. Con gráficos poligonales, su desarrollo se acerca a una retransmisión deportiva, sobre todo si tienes en cuenta que esta demo no es jugable. Puedes selecionar las diferentes perspectivas con las teclas numéricas. Si además pulsas F12, intercambiarás los modos VGA y Super VGA. Debes tener en cuenta que es necesario teclear INSTALL una vez la hayas instalado en disco duro para configurar la tarjeta de sonido. También necesitas tener un ratón, y su driver cargado.





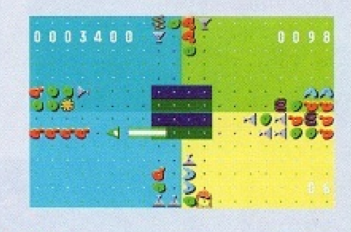
ZOOP

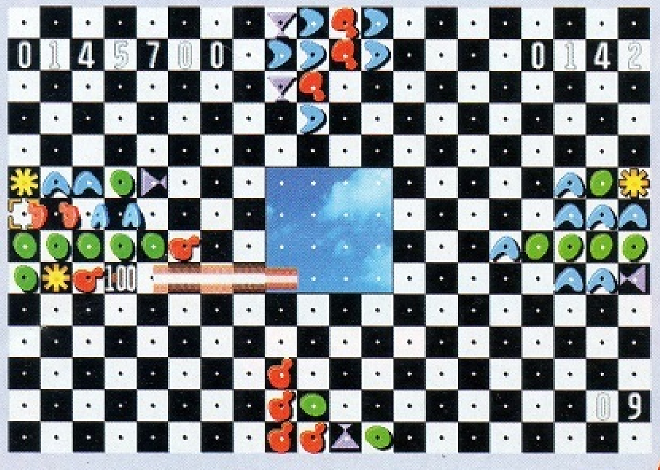
RUN: ZOOP.BAT



¿Te gustó *Tetris*? ¿Te gustan los juegos tipo *puzzle*? ¿Tus reflejos están curtidos al máximo? Si es así, **Zoop** es tu juego. Necesitarás Windows para instalar la demo; se crea una carpeta de arranque en el mismo.

La demo jugable del programa te dejará con la miel en los labios, así que no te pierdas la versión final.

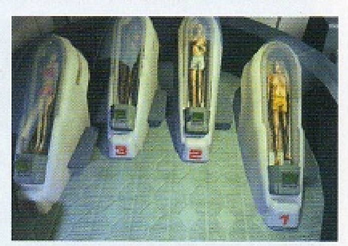




NOTICIAS

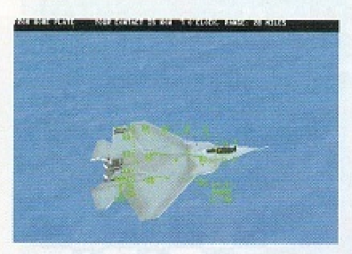


ALIENS



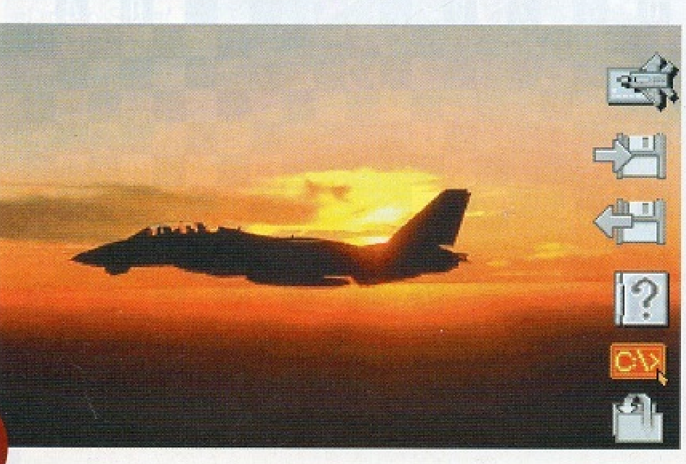
Mindscape y Cryo han creado un juego muy especial que está basado en la trilogía de películas de *Alien* (protagonizadas como recordaréis por Sigourney Weaver), y en el cómic de *Dark Horse*. Toma lo mejor de cada uno, y lo mezcla en un juego muy especial que incluye animaciones espectaculares en un entorno Super VGA.

Por otra parte, encontrarás diversos modos de vista dependiendo de si te encuentras en modo aventura o combate.



NAVY STRIKE

Empire sacará en breve el último juego para los expertos en simuladores de vuelo Rowan Software (llevan muchos años en la brecha, realizando este tipo de juegos). Como características más importantes, hay que destacar que, además de modos VGA y Super VGA, se incluye un entretenido modo estrategia, en el cual dependerás de tus propias ordenes a la hora de enviar uno u otro avión a una zona en conflicto, cuando patrulles, etcétera.

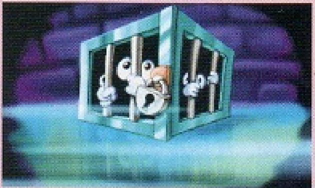


VIRTUAL STUPIDITY

Beavis & Butt-head, esos personajillos animados que escandalizaron a medio mundo a través de sus soeces apariciones en la cadena musical MTV, pronto pasarán a los PCs gracias a esta loca aventura que les llevará a recorrer los lugares más insospechados en la última producción de Viacom.



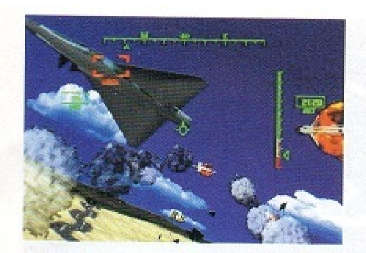




RAYMAN

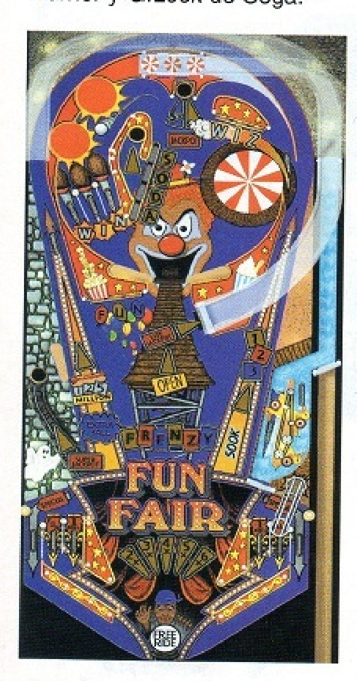
En los ordenadores PC y compatibles siempre se han echado de menos buenos juegos basados en el género de plataformas; en ellos avanzas disparando o saltando sobre cada bicho viviente que aparezca en pantalla, a la vez que aplicas tus diestros reflejos a saltar de plataforma en plataforma sin caerte. Hasta ahora todo esto se quedaba para las consolas caseras, pero este **Rayman**, de la compañía francesa Ubi Soft, va a sorprender a propios y extraños. Para hacerte una idea, sólo tienes que ver las fotos que acompañan a esta breve reseña.





AGILE WARRIOR

Si bien el PC siempre ha destacado por ser el más claro campo para los simuladores de vuelo, por fin se acercan los arcades. Este **Agile Warrior**, que está basado en sus homónimas versiones para las consolas Playstation y Saturn, es un juego al más puro estilo de los archiconocidos *After Burner* y *G!Lock* de Sega.



TILT!

Tal y como ya os anunciábamos en esta misma sección el mes pasado, una avalancha de *pinballs* se acerca a la velocidad de la luz al mercado español.

Además de los ya mencionados *Extreme Pinball*, de Electronic Arts, *Pro Pinball*, de Empire y *3D Pinball*, de Sierra on Line, llegará este **Tilt!**, que ofrece al mismo tiempo dos clases de tableros, en dos y tres dimensiones, además de animaciones 3D y una música trepidante, en los seis tableros que tendrá la versión final.

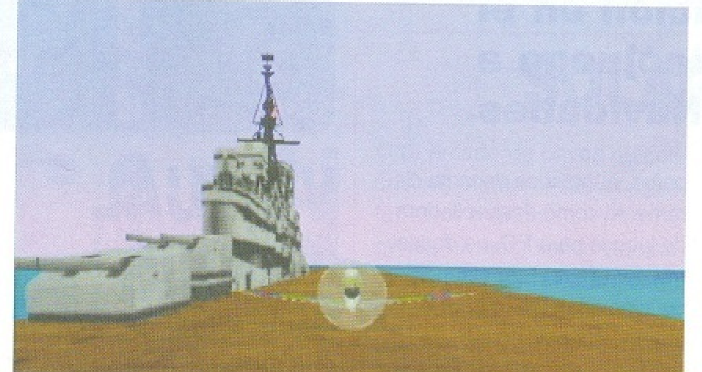


HOOKSTONE

Hace unos cuantos días, los programadores de *Zoop*, Hookstone, presentaron a toda la prensa especializada este nuevo juego tipo *puzzle*. Tras mostrarnos seriamente el producto, aceptaron posar con nosotros en la siguiente foto. ¿Adivináis cuáles son ellos y cuáles nosotros...?

FIGHTER DUEL

Philips Media y Jaeger Software han trabajado duramente en un nuevo simulador de vuelo llamado **Fighter Duel**. Con gráficos Super VGA y un entorno muy cuidado, este programa encandilará a los amantes de este tipo de simuladores, gracias a su cuidada ambientación. Su desarrollo transcurre en la Segunda Guerra Mundial.



BREVES

Productos Gi

Guillemot International y Ubi Soft presentan su nueva gama de tarjetas de sonido, de las cuales destacamos dos productos. En el primero encontrarás la nueva tarjeta Maxi Sound 32 Wave FX, una tarjeta de sonido que con su *chip wave* especial logra una calidad de sonido impresionante. Su precio aproximado será de 23.000 pesetas.

El siguiente producto que te presentamos es el *pack* CD32 4x, que incluye la tarjeta antes citada, además de un lector CD-ROM Panasonic de cuádruple velocidad, un par de altavoces y tres de los juegos de Ubi Soft: *Action Soccer*, *Kiyeko y los ladrones de la noche*, y el nuevo *Rayman*. Todo por aproximadamente unas 58.000 pesetas.

Ultima On Line

Los fanáticos de la saga *Ultima* de Origin podrán encontrar en breve un juego muy especial, **Ultima on Line**, un programa diseñado específicamente para la red Internet. Todos quedaréis encantados con la última locura de Richard Garriot, más conocido entre vosotros como Lord British.



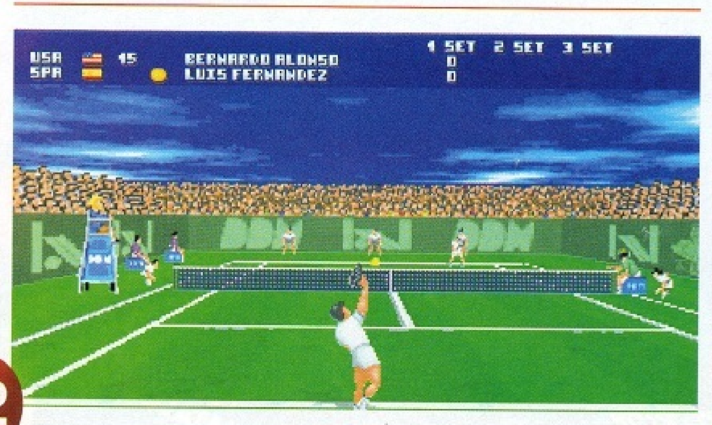
DDM: La semilla de una nueva era

DDM es una empresa española que viene pisando fuerte en los últimos meses con el lanzamiento de diversas aplicaciones multimedia y nuevos juegos que causarán una auténtica sensación en el mercado del videojuego a partir de estas Navidades.



Digital Dreams Multimedia es el nombre de una compañía fundada en 1993 y compuesta por jóvenes pero no por eso inexpertos programadores. Todos ellos acumularon una gran experiencia en el primer *boom* de los videojuegos en España; te hablo de la época de Spectrum, Amstrad y MSX, en la que cosecharon éxitos con juegos como *Nuclear Bowls*, *Fórmula 1* y *Drakkar* bajo el nombre de Diabolic. Esta compañía, aunque se decanta claramente como desarrolladora de juegos para PC, no desestima por ello realizar alguna producción en el futuro para el entorno consolas o incluso máquinas recreativas. Próximamente presentará una serie de nuevos juegos entre los que destacan principalmente *Elements*, *Solar Wind*, *Delvion Star Interceptor*, *Alfred Pelrock* y, por supuesto, *Virtual Tennis*.

E. Toribio



VIRTUAL TENNIS

Con *Elements*, es el plato fuerte que prepara la compañía madrileña. Si unes a su calidad gráfica y gran jugabilidad sus opciones "multijugador", estás hablando del mejor juego de tenis que se encontrará en el mercado. Permite la conexión de hasta ocho jugadores vía módem o red. Si sois un grupo de amigos con módem, disputaréis el Gran Slam desde los cuartos de final sin ningún jugador controlado por el ordenador.

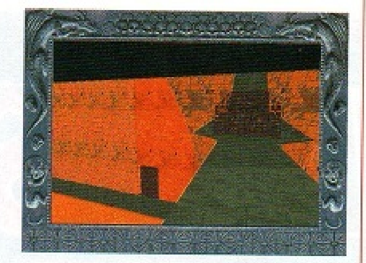




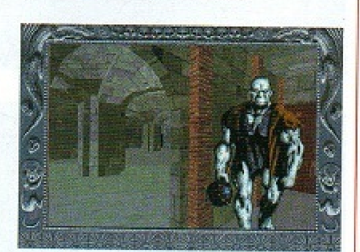
Otras características muy buenas de **Virtual Tennis** son la digitalización de los sonidos, el cálculo en tiempo real de los movimientos de jugadores, público, etc., la alternancia de tipos de superficies, y los niveles de dificultad.

Para acabar, la cualidad que más destaca es su gran nivel de jugabilidad, cosa que es en definitiva lo que interesa. En las figuras podéis ver algunas de las pantallas de **Virtual Tennis**, el nombre con el que finalmente se comercializará.

ELEMENTS



Es un juego que puede crear escuela. Su tratamiento de luces y sombras ha causado impacto en nuestra redacción. No se trata, como a primera vista parece, la enésima copia de *Doom*. Es muy distinto, en todo caso sería más comparable a *Quake*, pero superior a él. Los escenarios de los mapas de los niveles marcan la diferencia con sus fuertes competidores. Al jugar te ves envuelto en una especie de halo místico o medieval que te traslada al siglo XIII (yo lo definiría como una batalla campal en el monasterio o abadía románica de la película *El nombre de la rosa*). En esta ocasión no eres Rambo o un *cyborg-soldado*, sino un mago que ha de recorrer los 24 niveles que configuran el mundo de **Elements**. Ni qué decir tiene que todos los gráficos (SVGA) se calculan en tiempo real, es decir, no están realizados con ningún programa tipo 3D Studio. En las figuras puedes ver algunos ejemplos de rincones por los que debes pasar para terminar con éxito este juego. Te adelanto que es muy difícil conseguirlo. Si lo consigues y descubres algún truco, no dejes de mandarlo a nuestra redacción.

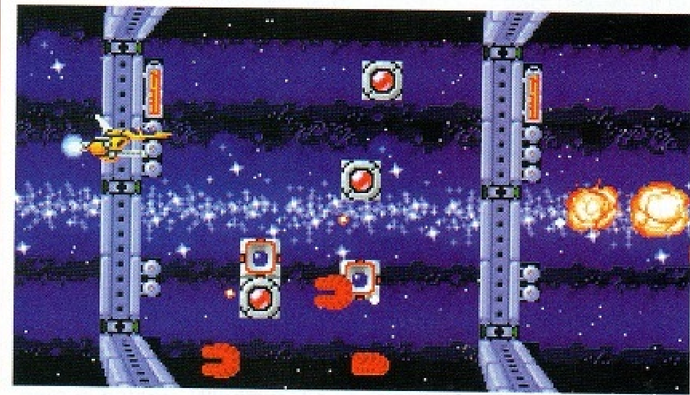


DELVION STAR INTERCEPTOR

Especialmente dedicado a los fanáticos de los arcades "matamarcianos", destaca sobre todo su *scroll* multidireccional y sorprende por el tamaño de algunas de las naves enemigas. La jugabilidad es bastante buena, así como la *intro* de presentación. Necesitarás toda tu pericia y experiencia, lograda en años de juego frente a tu ordenador, para acabar



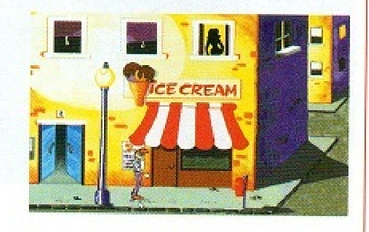
Delvion. Un consejo: cuando finalices una fase dedica algo de tiempo a reparar tu nave y hacerte con alguna que otra arma extra.



ALFRED PELROCK

En este divertido juego conversacional, el protagonista es Alfred, un tipo en apariencia normal: es joven, trabaja en una hamburguesería y le gusta lo mismo que a todo el mundo, es decir, divertirse. Seguro que lo va a conseguir, guiado por vosotros en esta aventura gráfica.

Está muy bien disponer de un juego de estas características totalmente en español, y más jugable que muchas producciones extranjeras



que nos bombardean y nos exasperan por su exagerada lentitud. Por lo demás, es un programa bastante completo. Presenta gran cantidad de escenarios, en los cuales encuentras multitud de pintorescos personajes dispuestos a proporcionarte información o cualquier otra cosa a cambio de algún objeto valioso o dinero.

Te aconsejo que utilices la psicología en los diálogos con los personajes que conforman la aventura y que irás conociendo según avance la trama. En las figuras aparecen algunos de los lugares que frecuenta Alfred en su aventura conversacional.

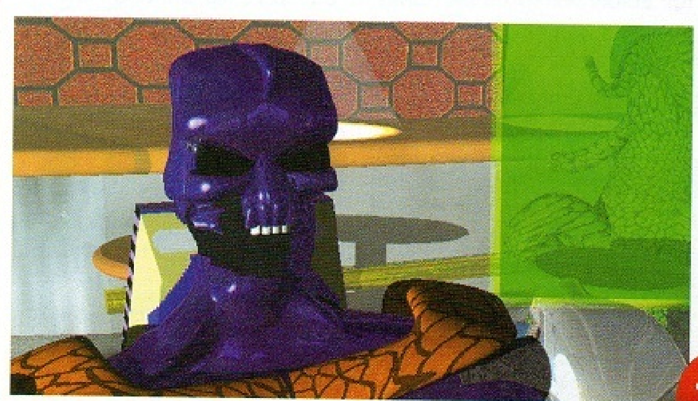




SOLAR WIND

Otro arcade de naves galácticas, en el que debes completar cinco mundos (con diferentes niveles) llenos de enemigos para salvar a tus congéneres. Lo mejor son los gráficos 3D y la inteligencia enemiga (al final de cada fase hay enemigos que te complicarán la vida). De todas maneras no te preocupes: el juego te ofrece la posibilidad de escoger entre tres naves diferentes dotadas con multitud de armas y poderes combinables entre sí. Destacan la alta resolución (SVGA en 640x480), las diversas animaciones en 3D, los efectos y la banda sonora en pistas de audio CD. Podéis jugar dos a la vez, con lo cual se pueden despejar muchas dudas sobre quién vale realmente a la hora destrozar alienígenas.







Fifa Soccer '96

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Tras una no muy larga espera, los señores de Electronic Arts presentan la versión 96 de su aclamado simulador futbolístico *Fifa International Soccer*.

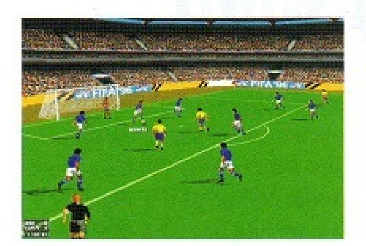
A diferencia de la anterior entrega, basada en una conversión de la versión para la consola Mega Drive, en esta ocasión se ha trabajado para la consecución de un simulador único e irrepetible (bueno, habrá que esperar a la versión del año que viene...)

Gráficamente, el juego admite dos modalidades (VGA y Super VGA). Destaca, por supuesto, esta última, en la que las diferentes cámaras que se situan sobre la acción son impresionantes.

Tienes la posibilidad de seguir el juego desde cualquier punto de vista (a seleccionar con las teclas de función), y la banda sonora está perfectamente realizada. En ella sobresalen las voces digitalizadas del comentarista, que dice los nombre de todos los jugadores (reales, por supuesto), y las canciones de los hinchas en el campo.

Si a esto añades la soberbia presentación, tienes Fifa '96.







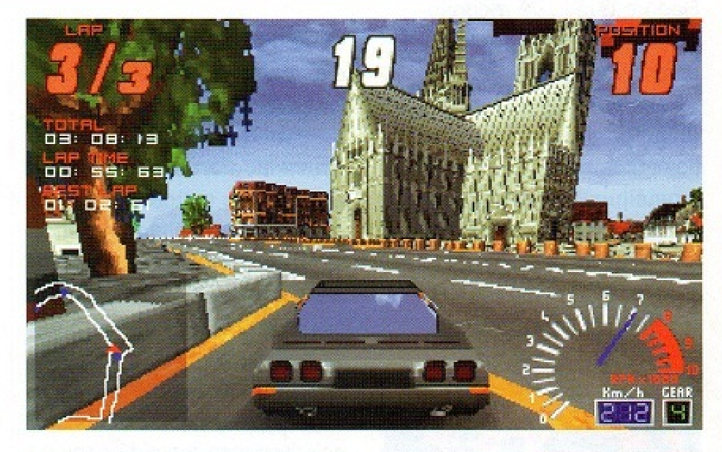


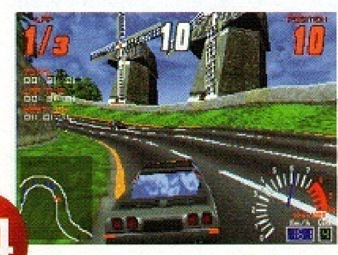
Screamer

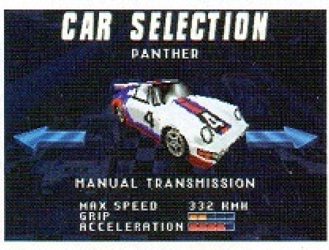
COMPAÑIA: GRAFFITI ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

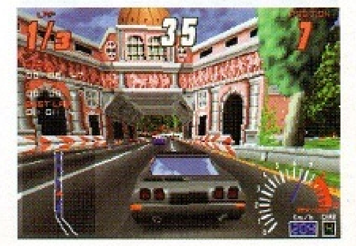
Need for Speed ha impuesto una nueva moda: los simuladores automovilísticos en Super VGA. Screamer es el último ejemplo, y es tan bueno, por lo menos, que el programa anteriormente citado.

Programado por la compañía italiana Graffiti para Virgin, este programa es espectacular en todos los sentidos. Los escenarios son preciosos (sobre todo si puedes verlos en Super VGA), y detalles como la elección de coche entre varios modelos, o la proporcionalidad entre velocidad, choque y accidente hacen de este un título más que recomendable. Quizá no necesites más velocidad, pero sí la emoción a raudales de **Screamer**.





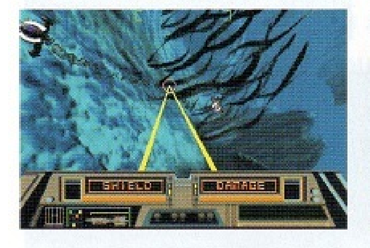


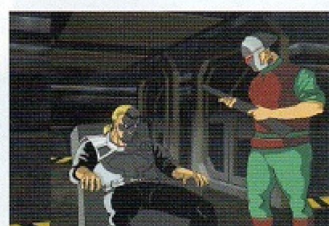


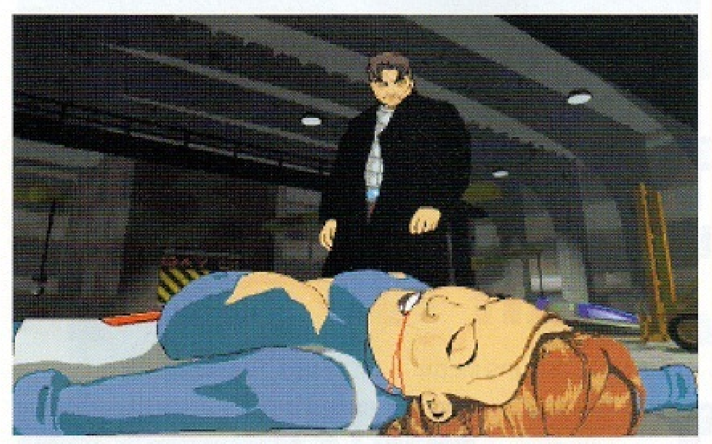
Wetlands

COMPAÑÍA: NEW WORLD ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Si bien ya habíamos oído hablar de este producto en anteriores ediciones de los E.C.T.S. londinenses, los señores de la compañía New World Computing, por fin, han finalizado este arcade. Aunque por las fotos quizá penséis que se trata de una aventura animada al más puro estilo *Full Throttle* de la magnífica LucasArts (esto no es broma: incluso el protagonista se parece), el desarrollo principal del juego transcurre a los mandos de una nave, mejor dicho, de los mandos de una mirilla con la que deberás disparar a todo bicho viviente que aparezca en pantalla. Por lo tanto, las escenas animadas sirven más de apoyo a la historia que de otra cosa. De modo que no te preocupes y afina tu puntería.





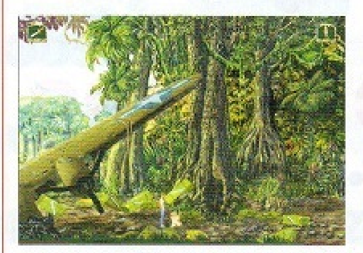


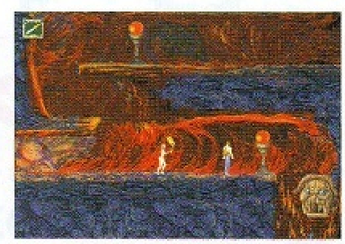
Bermuda Syndrome

COMPAÑÍA: CENTURY INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: BMG



Bermuda es un juego muy interesante que sigue la estela de juegos como *Prince of Persia* o *Zorro*, aunque ha sido desarrollado íntegramente para el entorno Windows. La historia nos zambulle en una isla virgen donde conviven individuos preshistóricos con dinosaurios. Nuestro protagonista debe escapar de todos ellos con la ayuda de una bella cavernícola.





Hexen

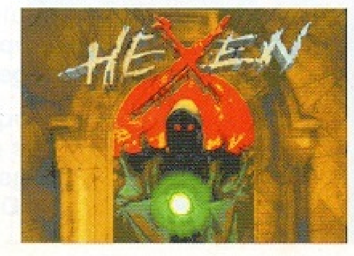
COMPAÑÍA: RAVEN/ID ● DISTRIBUIDOR: SIN DETERMINAR

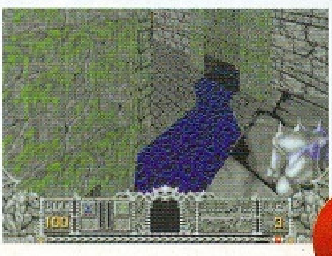
Hoy en día seguimos con cientos de nuevos juegos tipo *Doom* (y los que quedan por salir...). La mayoría de sus programadores ya ni se molestan en superar el mínimo de calidad exigido para estas producciones, y únicamente diseñan (a veces ni eso...) nuevos enemigos y mapeados complicados.

Por ello, cuando Id, casa creadora de *Wolfenstein 3D* y *Doom*, decide sacar otro juego, las miradas de miles de aficionados se dirigen hacia sus productos. **Hexen**, programado realizado con Raven Software (*Cyclones*, *Heretic*...), es la segunda parte de *Heretic*.

El producto final ha sido muy mejorado respecto a la versión anterior. Aparecen detalles como la inclusión de tres diferentes guerreros (clérigo, guerrero, arcipreste) con sus diferentes armas, los cuales deben dar buena cuenta de todos los enemigos y gañanes que aparecen por las distintas pantallas de los extensos mapeados, diseñados a diferentes alturas. Y es que Id es mucho Id.







Wolf

COMPAÑIA: SANCTUARY WOODS
DISTRIBUIDOR: ERBE



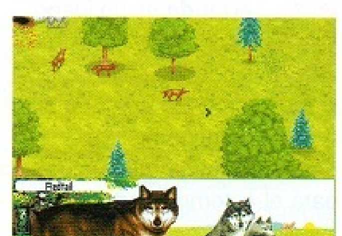
Aullidos en el bosque, disparos de cazadores furtivos; los lobos han sido animales perseguidos en todas las épocas.

Tu misión en el último juego de Sanctuary Woods consiste en vivir como un *lupus* cualquiera: te alimentarás con la comida que encuentres en el bosque, cazarás en solitario o junto a tu manda, perpetuarás la especie..., y deberás escapar de los mil y un peligros que te acechan.



El juego ha sido desarrollado en base a una completa simulación, que además incluye fotos y vídeos de los lobos. Dedicado a los amantes de la naturaleza.





Alien Virus

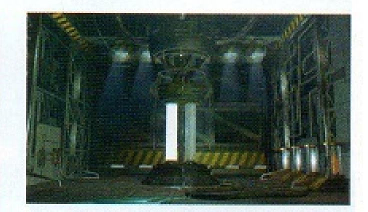
COMPAÑIA: ACCLAIM ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA

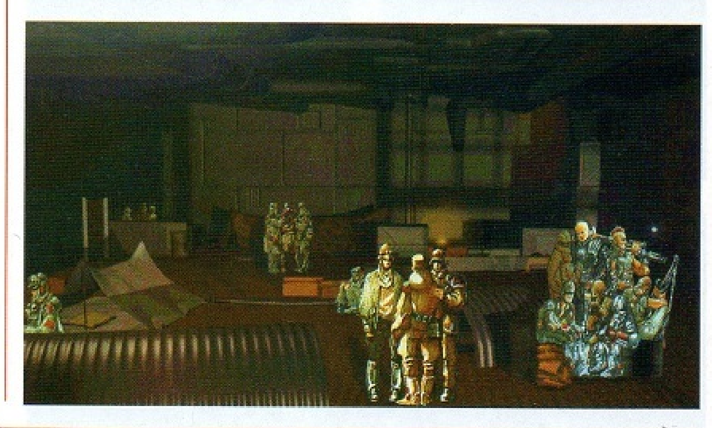
Si te gustan las aventuras, **Alien Virus** te introducirá en una estación espacial de la que debes escapar; se ha introducido en ella un virus alien que está acabando con la vida de todos tus compañeros. Y que acabará con la tuya si no...

Los gráficos, "renderizados", muestran la estación espacial en todo su esplendor, así como las animaciones que aparecen de vez en cuando.

En los próximos meses podrás gozar de este juego que seguro te recordará mucho la película *Alien*.







Cadillac & Dino

COMPAÑIA: ROCKET SCIENCES ● DISTRIBUIDOR: BMG

Aunque los juegos basados en técnicas *full motion video* son más comunes para las videoconsolas caseras que para los ordenadores personales, Rocket Sciences presenta varios juegos que siguen ese estilo de juego.

Después de los conocidos *Loadstar* y *Wing Nuts*, ahora nos trae este **Cadillac & Dinosaurs**, basado en el cómic del mismo nombre, donde te enfrentaremos a dinosaurios del futuro.





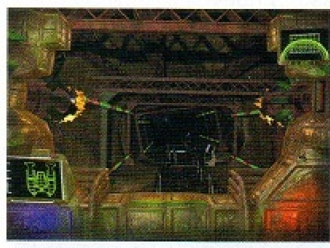
Alien Odyssey

COMPAÑÍA: PHILIPS MEDIA ● DISTRIBUIDOR: ERBE

El nuevo juego de Argonaut Software para Philips, mediante su sistema tridimensional Brender, está claramente basado en la película *Enemigo Mío* (Dennis Quaid, Danny Glover), en la que un terrícola, abandonado en un planeta hostil, es rescatado por uno los habitantes, enemigo del que se hace amigo. Gráficamente es muy espectacular, y su desarrollo se divide en varias partes de diversos géneros, que atraen más al usuario hacia la aventura.



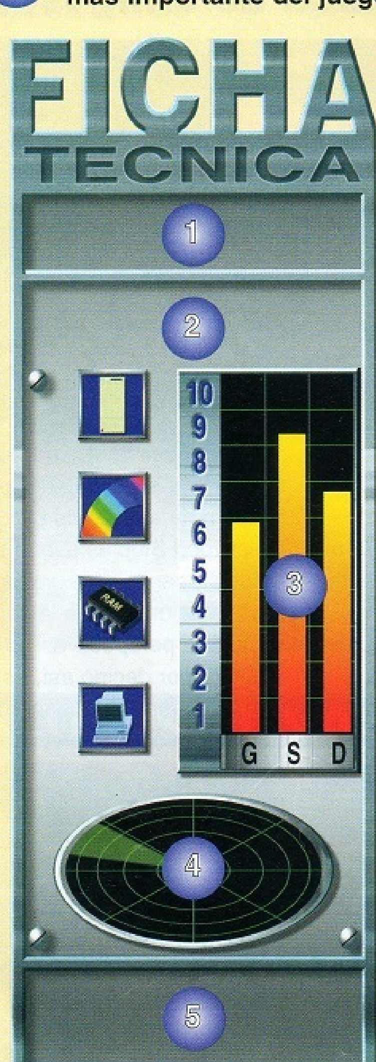




JUEGOS

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.



INDICE

COMMAND & CONQUER 18

PROTOTYPE 22

PGA TOUR '96 23

1944: ACROSS THE RHINE 24

WITCHAVEN 26

IRON ASSAULT 27

ZOOP 28

RAVENLOFT 2: STONE PROPHET 29

POWERHOUSE 30

HOLE IN ONE 32

VEGAS GIRLS / HELLFIRE ZONE 33

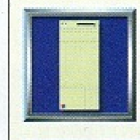
MAGIC CARPET 2 34

SHANGHAI: GREAT MOMENTS 36

OVERDRIVE 37

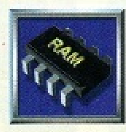
NHL HOCKEY '96 38

ULTIMATE FOOTBALL '95 40


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).

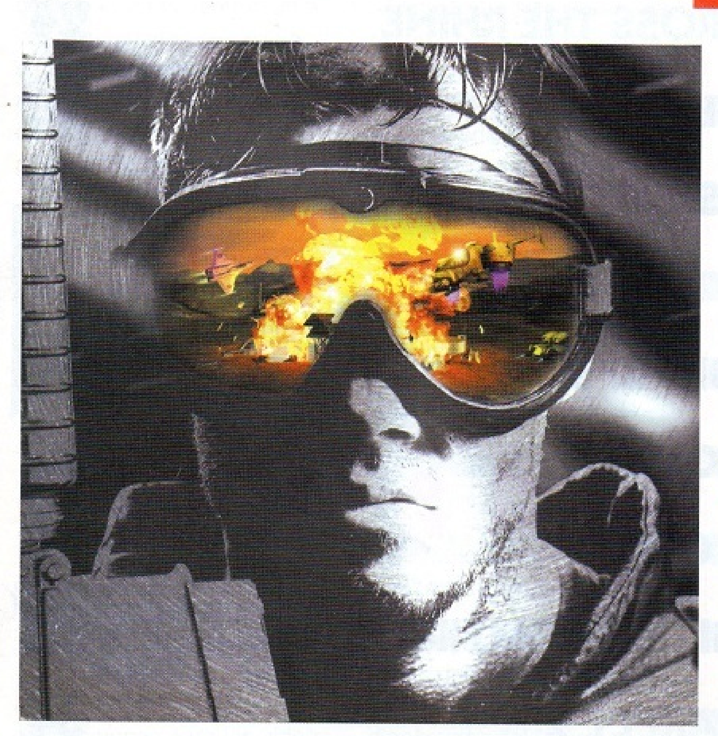

Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.



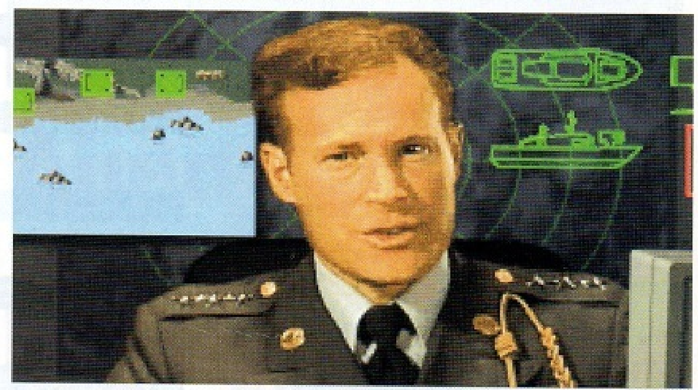
Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.

Command & Conquer





Si la guerra siempre trae consecuencias desastrosas para la humanidad, en esta ocasión no iba a ser menos: horas de insomnio, fracaso escolar, pérdida de amigos...



En un futuro no muy prometedor, dominan el mundo dos bandos, la Hermandad de Nod y el GDI (Iniciativa Global de Defensa). El primero es el de los malos, que quieren tiranizar el mundo; el segundo el de los buenos, que ya lo tienen tiraniz..., digo, que lo gobiernan en paz y armonía.

En realidad, el objetivo es controlar la producción de un nuevo mineral llamado Tiberium; posee unas propiedades al parecer lo suficientemente atractivas como para provocar una guerra que tiene como fin conquistar el territorio donde se encuentra.

Lo primero que llama la atención, sin lugar a dudas, es la instalación. Acostumbrado a las instalaciones frías, en las que te limitas a introducir datos en un entorno de texto, en está sobresale el modo de interactuar contigo. Es francamente original y consigue introducirte certeramente en la situación.

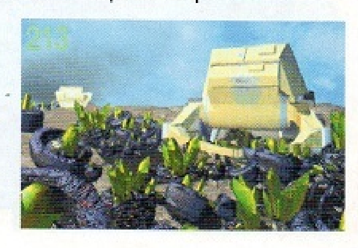
Una vez dentro del juego, al principio destaca una característica que ya va siendo habitual en los juegos de estrategia (aunque **Command & Conquer** no se puede considerar de estrategia puro), esto es, la posibilidad de elegir bando (ser el bueno no siempre es lo más interesante, ni lo más práctico).

La perspectiva utilizada es la misma que en la anterior producción de este estilo de Westwood Studios, *Dune 2*, es decir, cenital con una ligera inclinación que da la sensación de perspectiva.

Como, por decirlo así, es norma, el mapa inicialmente aparece oculto: sólo ves la zona en la que está situado tu ejército al comenzar la misión. A medida que mandes avanzadillas para inspeccionar el



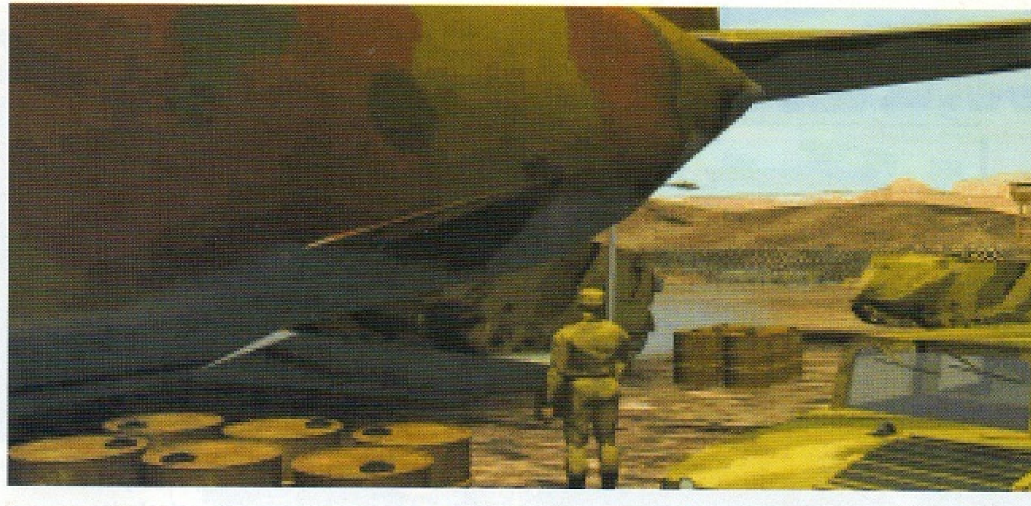




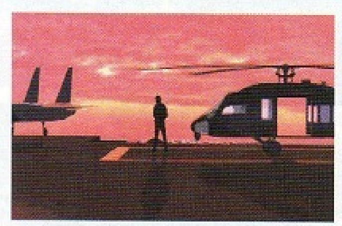
terreno, éste irá apareciendo ante tus ojos, junto con las tropas enemigas.

El sistema de control es muy intuitivo: se maneja enteramente con el ratón. Si pulsas sobre un objeto, te dice si es amigo, enemigo, o simplemente población civil, así como su nivel actual de energía. En caso de que pertenezca a tu ejército, el objeto queda seleccionado. Para moverlo, basta con pulsar sobre el terreno el punto hacia el que quieras que vaya, o sobre el enemigo que desees atacar. También puedes seleccionar varios objetos a la vez. Si mantienes pulsado el botón del ratón, al moverlo se irá abriendo una caja desde el punto de inicio; al soltar el botón, todos los objetos que estén dentro de la caja quedarán seleccionados.

El movimiento por el terreno se lleva a cabo situando el cursor en los límites de la pantalla con un suave *scroll* multidireccional (a veces, cuando la batalla está en pleno apogeo, sería mejor tener uno algo más brusco...).







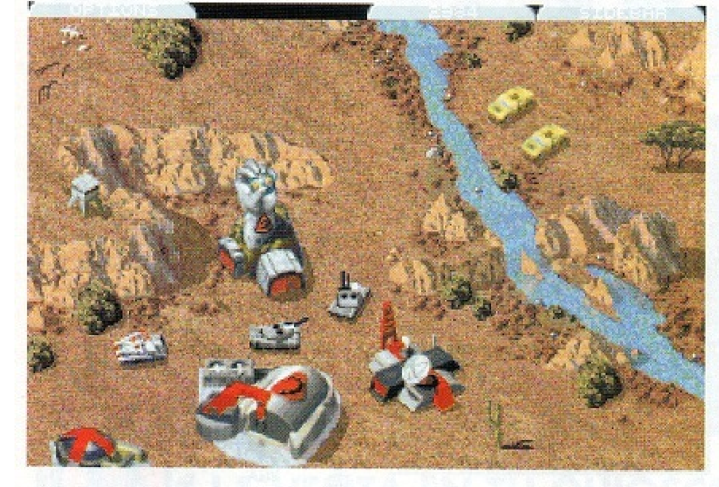


Si llegas al borde del campo de batalla, el programa sustituye el cursor por un símbolo de prohibido.

Durante el juego, los menúes son de tipo desplegable. Uno de ellos, el que está más a la derecha, déjalo siempre desplegado porque es el que te permite construir edificios, armamento y entrenar nuevos soldados. La construcción de edificios se realiza pulsando sobre el icono correspondiente a lo que quieras construir. En ese momento comienza una cuenta atrás en la que puedes ir haciendo otras cosas y, al finalizar, te avisa de que la construcción ha terminado. Si vuelves a pulsar sobre el mismo icono, el cursor cambiará simulando la superficie que ocuparía lo que acabas de construir. Entonces te sitúas sobre el terreno y lo colocas en el lugar deseado.

En el caso de armamento y tropas, el proceso es el mismo, salvo que al terminar aparece directamente junto a la fábrica o el campo de entrenamiento.

Tanto las construcciones como el armamento y la tropa varían en función del bando elegido. Aunque no haya una correspondencia directa en todos los objetos, sí existe una cierta afinidad, por lo que el modo de operar con uno u otro es muy similar y ningún bando parte con ventaja. Pero la variedad le da más colorido, si cabe, al juego.



Uno de los puntos fuertes radica en la inteligencia artificial implementada. En ningún momento se tiene la sensación de ser aplastado por el enemigo. El nivel de juego de éste varía en cada momento para ajustarse al nivel del jugador, por lo que la jugabilidad se dispara. de todas maneras, no quiero que te lleves a engaño: si estás en un nivel alto, el ordenador no demostrará una superioridad aplastante, pero como no andes atento, para cuando quieras darte cuenta tu ejército estará criando malvas.

Otro detalle importante es que el enemigo aprende de sus propios errores. El hecho de que una táctica surta efecto una vez no quiere decir que la segunda también vaya a funcionar.

En el aspecto gráfico, todo llama la atención (y eso que está realizado en VGA), desde los soldados (que a pesar de su reducido tamaño son perfectamente reconocibles), hasta las bases, realizadas cuidando hasta el

ALTERNATIVAS



PERFECT GENERAL II
QQP•Electronic Arts
Estrategia hexagonal de batallas modernas.



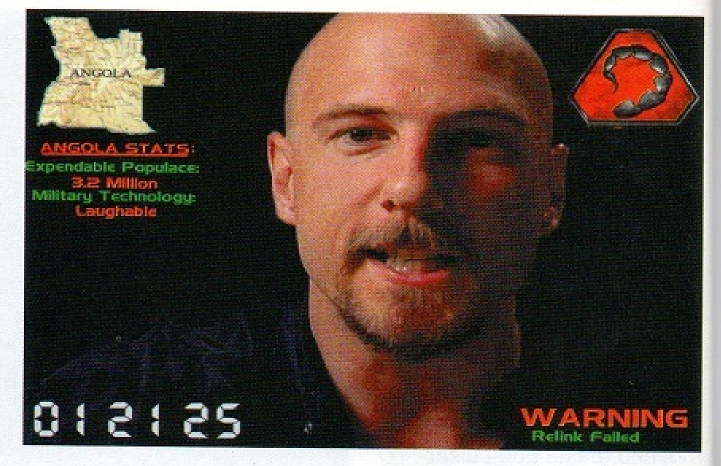
WARCRAFT
Interplay•Arcadia
Uno de los mejores juegos de arcade-estrategia.



FRONT LINES
Impressions•Proein, S.A.
Pura estrategia militar con armas ultramodernas.

MEGA GAME







más mínimo detalle. Los gráficos del campo de batalla están dibujados de maravilla, y los iconos de los menúes tampoco desmerecen del resto, lo que da un buen acabado al juego. Esto plantea lo siguiente: ¿para tener buenos gráficos hace falta SVGA o simplemente buenos grafistas? Yo me inclino por la segunda opción.

El juego está plagado de animaciones intermedias realizadas mediante imágenes "renderizadas" mezcladas con actores reales. La calidad de las animaciones es probablemente la mejor que hayamos visto en un juego de ordenador, con un movimiento suave desde una unidad de CD-ROM de doble velocidad.

Las imágenes intermedias, lejos de servir simplemente para engordar el producto final, sirven para darle continuidad. Olvídate de molestos menúes al finalizar cada misión, que para lo único que sirven es para descentrarte. Si quieres salir, ve al menú principal, graba la partida y hasta la próxima, que probablemente será muy pronto.

Si el aspecto gráfico es bueno, el sonoro es incluso mejor. La música ambienta de manera increíble, cambiando a la par del desarrollo del juego, evitando la monotonía.

Los sonidos están digitalizados; las voces de tus soldados llamando por radio desde el campo de batalla son perfectamente reconocibles. Así como los disparos y el sonido cuando son aplastados por un tanque enemigo o simplemente acribillados a balazos.

En todo momento te informan de las bajas a viva voz, por lo que no aparecerán molestos mensajes en pantalla (que lo único que hacen es despistar).

Para terminar de redondear el juego, se ha añadido la posibilidad de jugar contra oponentes humanos mediante módem, cable serie y red (hasta cuatro jugadores). Por lo que si te aburre jugar contra el ordenador (cosa que dudo bastante), siempre puedes retar a algún amigo.

Hoy por hoy, se trata, sin duda, del juego de guerra definitivo. A nivel técnico es impecable, y la jugabilidad ha sido ajustada como pocas veces se ha visto.

Llegados a este punto, se suele enumerar las pequeñas pegas que hay en el programa. En este caso, la única pega es que no dispondrás de suficientes horas libres al día para jugar.

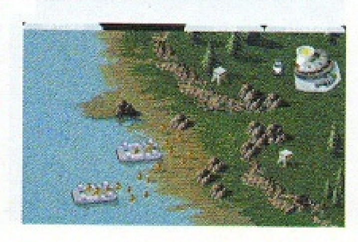
Por todos y cada uno de los detalles que hemos mencionado, lejos de quedar como una secuela de *Dune 2* (no sería el primero ni el último juego en el que los autores, después de un éxito, se duermen en los laureles), se le puede considerar como su digno sucesor. Y, por tanto, el que marque el listón para futuras producciones (en el manual anuncian ya la segunda parte).

L.F. FERNÁNDEZ



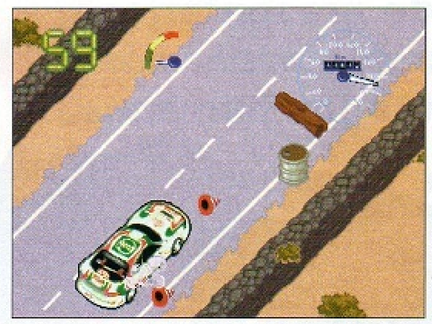




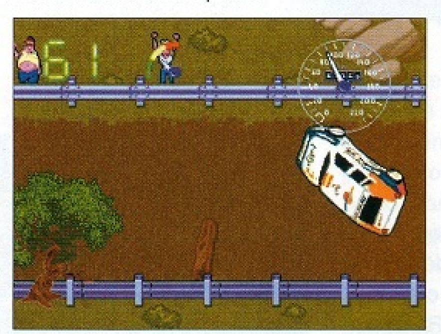




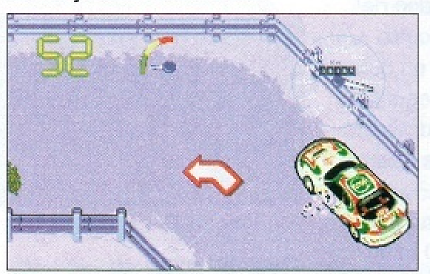
TODA LA EMOCION DEL MUNDIAL DE RALLYS EN TU PC



Evita los obstáculos con la ayuda de las instrucciones de tu copiloto.

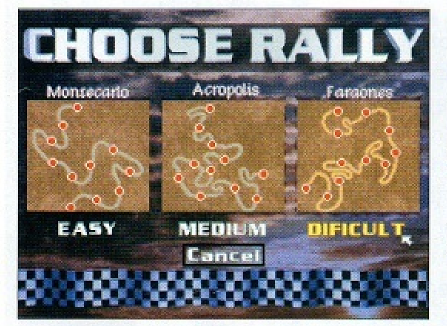


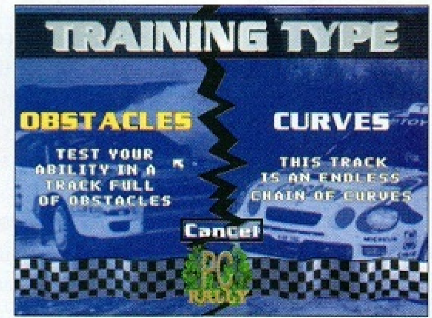
Gráficos y animaciones digitalizadas con sonido y música simultáneos.

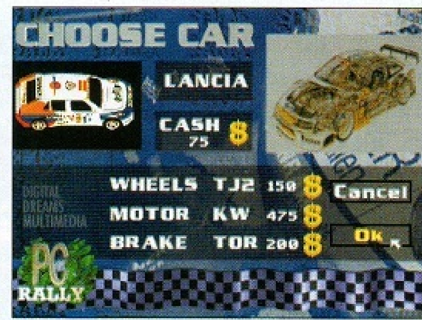


30 Tramos diferentes de nieve, tierra y asfalto para poner a prueba tus reflejos.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2495 PTAS

CON LA GARANTÍA DE DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita PC RALLY enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ PC RALLY por 2495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío. ☐

Nombre y apellidos.................................Domicilio.................................Población.................................

Provincia.................................C.P ....Fecha de nacimiento.................................Profesión.................................

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso — Teléfono ....

☐ Giro Postal nº.................................de fecha..........................

Tarjeta de crédito — VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ — Firma ,

Fecha de caducidad de la tarjeta.................Nombre del titular, si es distinto.............................

TOWER COMMUNICATIONS

Rellena este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.

Prototype

Los extraterrestres atacan otra vez. Ha llegado el momento de presentarles cara y hacerles saber cómo se las gastan los humanos.



Como puedes suponer, estás ante el típico "matamarcianos". Tu único objetivo será acabar con todos los enemigos de los 7 niveles de que consta este programa. Eso sí, unos niveles muy amplios y plagados de multitud de enemigos que cambian el tipo de formación constantemente para evitar que te aprendas su secuencia de aparición.

El *scroll* es muy suave y rápido, incluso con los niveles de detalle y resolución al máximo (si posees un 486). Los gráficos han sido muy cuidados, aunque, visto lo visto, en la actualidad la verdad es que no son ninguna maravilla. Por lo demás, la introducción y las animaciones entre niveles son bonitas, pero no están muy logradas. Grabadas en formato FLI, no poseen casí resolución, lo cual podría haber sido solucionado gracias a la capacidad del formato CD-ROM de introducir mucha información.

Un aspecto muy bueno del programa es el sonido. La música se encuentra en 8 pistas de audio. Todas las melodías son de gran calidad; destaca especialmente la que ameniza la fase tres. Todas estas pistas tienen una duración que ronda los 30 minutos. Además, puedes escucharlas sin problemas en tu cadena de música.

El desarrollo de **Prototype** es el usual en este tipo de juego. Tienes que matar un sinfín de enemigos en cada nivel hasta llegar a enfrentarte con el todopoderoso jefe. Un aspecto que destacar es la posibilidad de grabar o cargar la partida en cualquier momento. Así evitaras, por ejemplo, tener que volver a empezar el nivel si te matan cerca del final.

Por lo demás, la idea del juego está muy anticuada y no ofrece nada nuevo a este tipo de arcades. Se han quedado cortos hasta en el espacio que ocupa en el disco, pues ronda alrededor de 35 MB. Y eso teniendo en cuenta que estamos manejando una versión CD-ROM.

F. Resco





ALTERNATIVAS

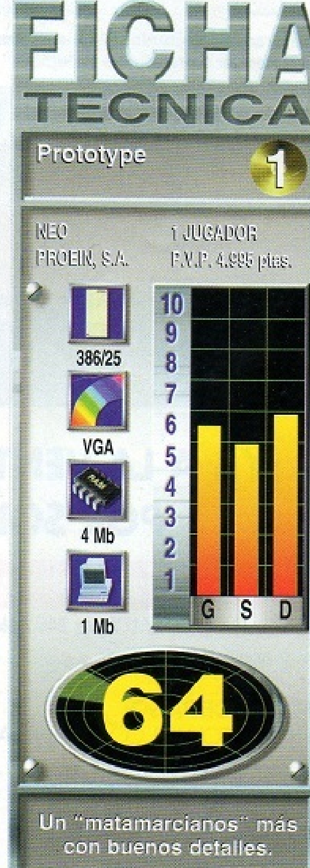


RAPTOR
Apogee•Friendware
El ya clásico entre los clásicos de los "matamarcianos".



TRAUMA
Noria Works•Friendware
Un nuevo arcade patrio al estilo de Raptor.

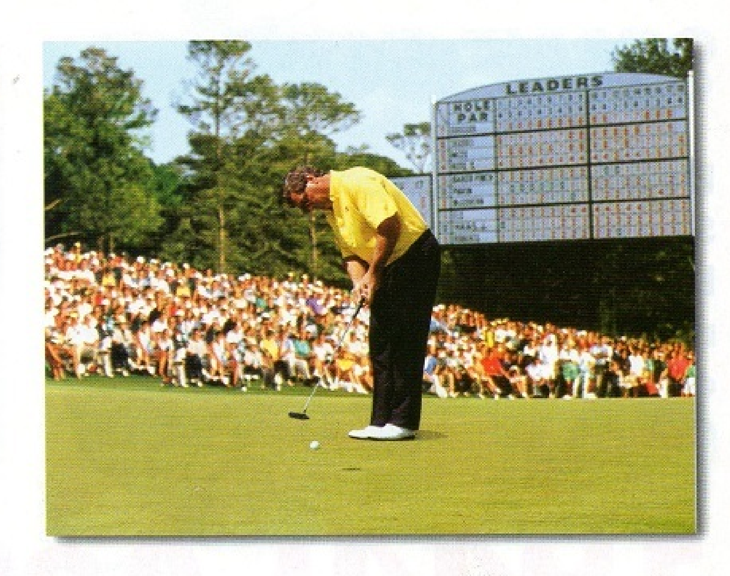
FICHA TECNICA



Un "matamarcianos" más con buenos detalles.

PGA Tour Golf '96

Acaba de hacer su aparición en el mercado uno de los mejores hoyos de todos los tiempos. Sólo para jugadores que posean verdadera clase.

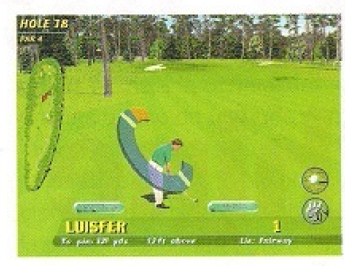


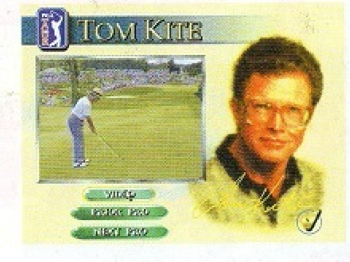
Después de la fenomenal acogida de la anterior versión, era de esperar una secuela. ¿Se han superado? ¿Sólo es un lavado de cara? Para salir de dudas... sigue leyendo.

La calidad gráfica es impresionante. Pero la calidad tiene un precio, en este caso el tiempo. Cada imagen tarda en generarse unos cinco segundos en un 486 50; claro que el resultado merece la pena, sobre todo si se compara con la versión anterior.

Los sonidos son, a grandes rasgos, buenos. Siempre hay alguno de fondo que crea el ambiente apropiado a cada circunstancia, como por ejemplo pájaros, o la sirena de un barco. También están bien las voces digitalizadas, tanto en los menúes como durante el juego (en el *green* te indican la pendiente antes de golpear a la bola, en un correcto inglés).

La traducción a nuestro idioma es lo más criticable. En el juego, la traducción de textos y diálogos es nula, y, para remediarlo, el manual de instrucciones viene perfectamente traducido y explica claramente cada opción del juego.







En cuanto a la jugabilidad, está bien pero le falta algo. Quieren facilitar la vida a los jugadores simplificando el juego, que pierde mucho de cara a los usuarios que buscan algo más en un simulador. Sin duda, en este aspecto es mejor el juego de Access, el clásico *Links*.

El aspecto global es bueno. Las pantallas del menú se han realizado con gusto. Hay un vídeo de introducción a cada campo, hoyo y jugador profesional incluido.

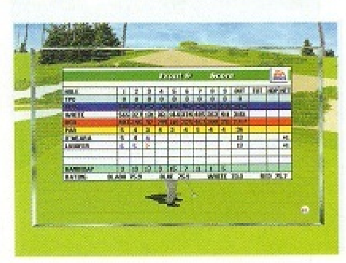
Hay tres campos, con lo que te aseguran bastantes tardes delante del ordenador.

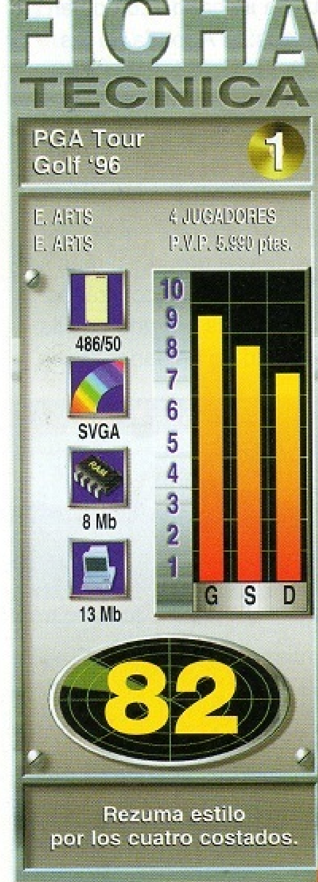
Se echan en falta más innovaciones con respecto a la anterior versión. Sin ser un *upgrade*, no aporta nada especialmente novedoso.

Aún así, es uno de los mejores juegos de golf del momento. Aunque la verdad es que esperábamos algo más.

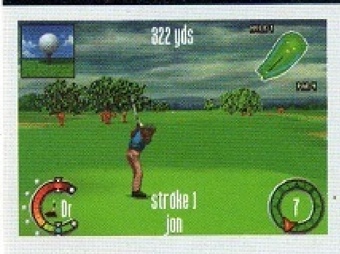
L. F. FERNÁNDEZ







ALTERNATIVAS



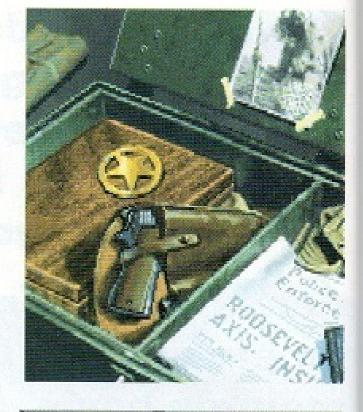
VIRTUAL GOLF
Core•Proein, S.A.
Un programa de golf para ordenadores más modestos.

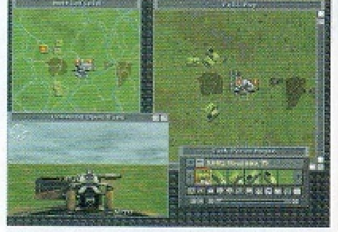


PICTURE PERFECT GOLF
Empire•Arcadia
Fotografías digitalizadas de varios campos famosos.

Detienes tu imponente Sherman. Un Panzer Tiger se halla en la colina más cercana. Te ha visto. Su torreta empieza a girar hacia ti. Cargas rápidamente y...







1944: Across the Rhine

Por fin, ha llegado. Algunas imágenes y demos que aparecieron hace cerca de un año presentaban un programa de gran calidad. El juego cumple las expectativas creadas.

Te encuentras en Julio de 1944. Se ha producido el desembarco de Normandía y tú decides el resultado de la guerra luchando con quien desees: la Armada de los Estados Unidos o la Wehrmacht germana. Seguirás el día a día de 6 divisiones (3 americanas y 3 alemanas) durante la campaña de 1944-45. Los enfrentamientos se producen mediante formaciones acorazadas compuestas por una amplia variedad de unidades (cada una con su dotación específica). Según tu rango controlas un pelotón, un batallón o una división acorazada. Durante el desarrollo del juego pilotas cada uno de los blindados o los controlas en conjunto.

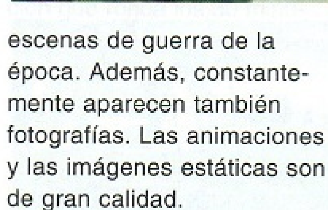
Existen dos modalidades de juego: campaña completa o batallas concretas; también puedes modificar los enfrentamientos que quieras mediante el editor de que dispones.

La calidad de los gráficos es uno de los puntos en que más resalta el programa. Las resoluciones disponibles para la instalación dan una idea de sus posibilidades: se puede alcanzar hasta 1280 x 1024. Pero no es sólo la resolución. El juego está repleto de animaciones con

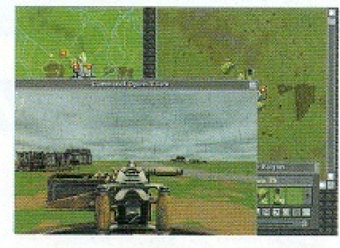


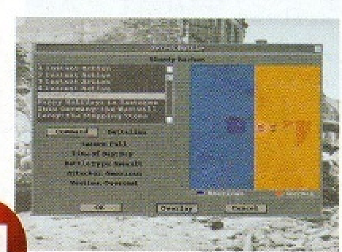
escenas de guerra de la época. Además, constantemente aparecen también fotografías. Las animaciones y las imágenes estáticas son de gran calidad.

También ha sido alto el cuidado que se ha dado al resto de los gráficos. Durante el desarrollo del juego en sí, dispones de varias ventanas reescalables de información. En una ves lo que verías desde el blindado en que te encuentres. En las demás hay distintos mapas de la zona en que combatirás, con información de tus unidades y las enemigas. La única "pega" surge si eliges resoluciones altas y no tienes un monitor grande: las ventanas se ven algo pequeñas, y todas las operaciones que realices se

















ralentizarán algo. Necesitas una tarjeta de vídeo rápida y de un ordenador potente (aconsejable un Pentium).

El sonido tiene buen nivel. La música no es muy variada, pero de calidad. Además hay voces digitalizadas en todas las animaciones que acompañan al juego. Tu tripulación te relatará el desarrollo de la batalla y te pedirá instrucciones.

Aunque no tengas memoria suficiente, podrás jugar. El programa de instalación "simula" la memoria que te falte en el disco duro. Si temías no disfrutar de esta delicia, no te preocupes. Eso sí, sufrirás una mayor lentitud.

El desarrollo se ajusta bastante a los hechos reales. Presenta la misma organización en las unidades que la empleada en la realidad. Las tácticas de combate son las usadas en los enfrentamientos originales entre unidades acorazadas. Si no eres un experto en estas tácticas, puedes encontrar una gran ayuda en los manuales que acompañan al juego. En ellos se te enseñará cómo se organizan los batallones, qué puntos débiles tienen los tanques; en general, cómo aprovechar las características de tus unidades para conseguir unos resultados óptimos.

Aunque en apariencia la parte de estrategia del juego sea difícil de controlar, conseguirás manejarla con soltura gracias al uso de menúes que facilitan enormemente la tarea. El proceso de simulación, como cabe esperar, es la parte más amena, pues es donde entras realmente en acción. En esta fase, por si fuera poco, tienes la posibilidad de acelerar el tiempo.

Gracias a este juego, que abarca estrategia y simulación, te meterás en profundidad en los enfrentamientos que se produjeron entre blindados en 1944-45. Su esmerado cuidado en todos los detalles y su calidad técnica impresionará a la mayoría. El único problema: si quieres disfrutar plenamente de las posibilidades que ofrece el programa, necesitas un Pentium con al menos 8 MB. A pesar de todo hay que felicitar a la casa Microprose por el resultado obtenido, y animarla a que siga haciendo programas de calidad.

F. Resco









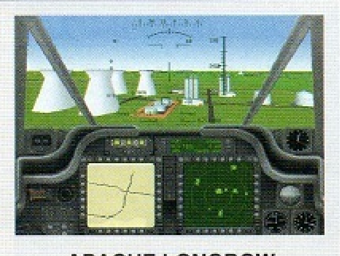
ALTERNATIVAS



ACES OF THE PACIFIC
Sierra/Dynamix•Coktel Educative
Modugno estaba pensando en este juego.



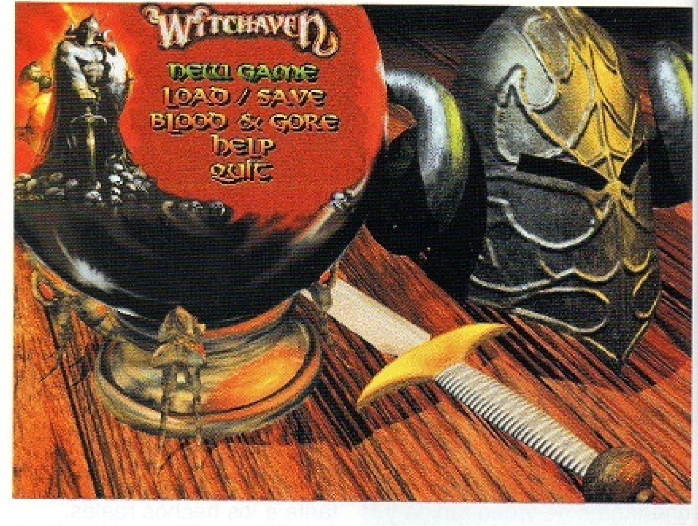
ACES OF THE DEEP
Sierra/Dynamix•Coktel Educative
Simulación profunda bajo el nivel del mar.



APACHE LONGBOW
Digital Integration•Proein, S.A.
Un simulador de helicópteros para amantes del vuelo.

Witchaven

Las leyendas medievales estaban perdidas en la noche de los tiempos... hasta que el sistema tridimensional de 3D Realms las sacó de su letargo.



En la *intro*, realizada (y muy bien) mediante imágenes de síntesis, recorres el lugar donde se desarrollará la acción.

Técnicamente es mejor que *Doom* (las comparaciones son siempre odiosas, pero a veces necesarias). Esto no significa mucho, porque *Doom* salió al mercado hace dos años. Por lo que se refiere a la jugabilidad, en cambio, o se queda algo flojo o estamos demasiado acostumbrados a una acción trepidante; este programa se centra más en el toque de aventura y la profundidad de la historia que en su lado arcade.

La principal novedad es la posibilidad de jugar tanto en VGA como en SVGA. En este último modo, la acción se vuelve excesivamente lenta (incluso en un Pentium de gama media).

Gráficamente, no tiene un buen acabado: las texturas de las paredes no son nada del otro mundo y los enemigos no están muy allá. El resultado final no es gran cosa, pero ambienta.

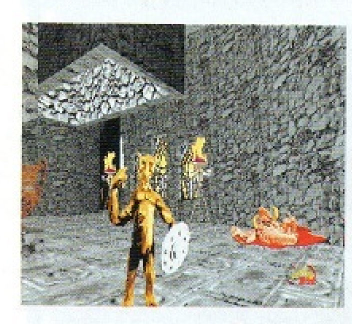
Con los sonidos ocurre algo parecido. Si observas cada uno por separado, no tienen una calidad excesiva; sin embargo, el resultado global es, cuando menos, aceptable.

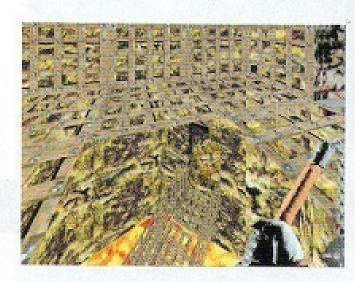
Hay detalles curiosos. Los trozos de carne enemiga, al chocar con alguna pared se quedan pegados antes de caer al suelo. También existen multitud de hechizos. Tiene algo de Rol (como los puntos de experiencia, necesarios para algunos hechizos).

Lo más negativo es la elección de armas que han hecho los señores de Capstone. La mayor parte de ellas son de corta distancia (cuchillo, espada, mazo, etc.), por lo que tienes que acercarte mucho a los enemigos para matarlos. Cuando atacan varios a la vez la lucha se vuelve engorrosa. Además,si los tienes demasiado cerca, los ves muy "pixelados", en detrimento de la calidad gráfica.

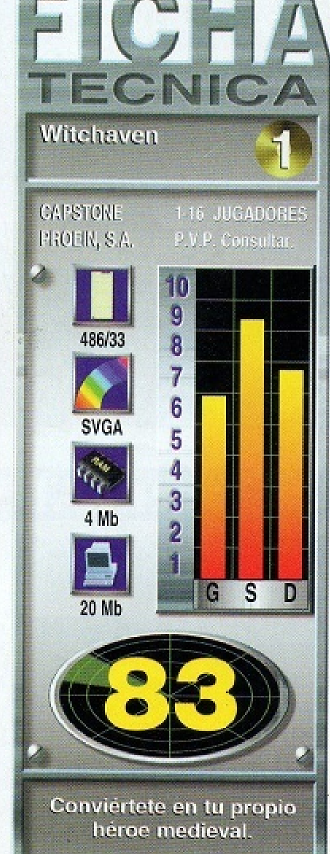
Es entretenido y técnicamente bueno, pero no pasará a la historia.

L.F. FERNÁNDEZ









ALTERNATIVAS



DARK FORCES
LucasArts•Erbe
Uno de los mejores juegos del género pero en el espacio.



HERETIC
Id Software•Friendware
Otra aventura medieval con magos y demonios.

Iron Assault

Una gran guerra ha desolado el planeta. Sobre las ruinas se alzan los culpables de tal desastre: unos enormes *robots*, soldados de los funestos ejércitos del futuro.







Hoy en día, las luchas entre grandes *robots* son un tema *a la modé*. Virgin se ha decidido a probar este campo, y el resultado es **Iron Assault**.

El argumento te sitúa en un futuro en el que las guerras han dividido el mundo. Tu objetivo es luchar por la unificación, utilizando los gigantescos *robots* (con una enorme potencia de fuego) que ahora componen los ejércitos.

Te integras en la banda de los buscadores de la libertad (¡a la fuerza, qué paradoja!). En un principio manejas unos *robots* de bajo tonelaje, con los que debes ganarte el derecho a pilotar pesos mayores. En todas las misiones sueles tener la misma meta: deshacerte de un número determinado de máquinas enemigas. En algunas no te limitas a acabar con todo *robot* enemigo que localices, sino que debes tener en cuenta la estrategia para acabar vivo.

Es interesante la posibilidad de jugar contra otras personas, con dos ordenadores conectados por puerto serie.

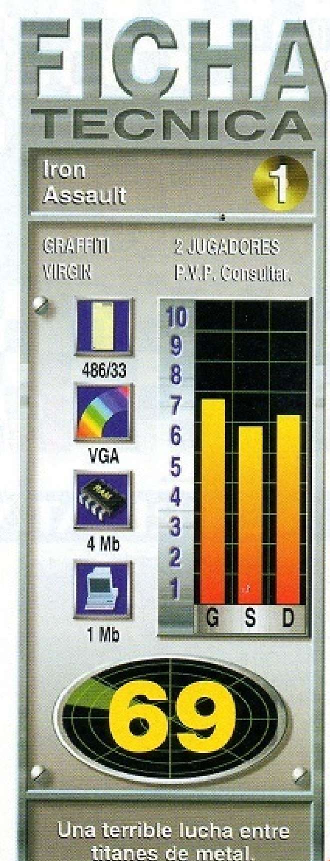
El aspecto gráfico es más propio del género arcade, antes que de un simulador, con un estilo de movimiento idéntico al famoso *Doom*, pero sólo con ángulos rectos en los paisajes. Éstos se localizan en diversos terrenos, como pueden ser desiertos, parajes árticos e incluso ciudades, aunque la mayor diferencia entre ellos viene dada por el tamaño de los parajes abiertos.

Dentro del *robot* tienes dos posiciones de pilotaje, la pantalla principal y la de apoyo, que no varían apenas.

Todo esto, así dicho, queda muy bien, pero a la hora de la verdad, en el juego propiamente dicho, sólo debes ir por todo el territorio machacando *robots* enemigos, con lo cual queda prácticamente rota la barrera entre un simulador y un arcade. Dispones de varios tipos de armamento: los misiles y la ametralladora son los principales.

Resumiendo, lo primero que pensarás al ver el juego es que se trata de un cruce entre el aclamado *Doom* y el reciente *Mechwarrior II*, aunque sin llegar a alcanzar el nivel de ninguno de ellos.

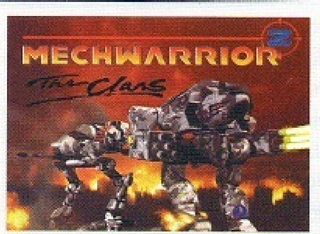
A. VEGAS



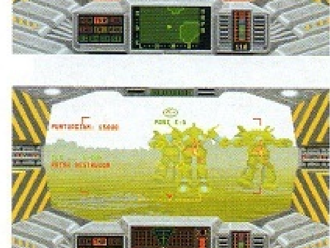
ALTERNATIVAS



EARTHSIEGE
Sierra/Dynamix•Coktel Educative
Sierra también ataca el mundillo de la simulación.

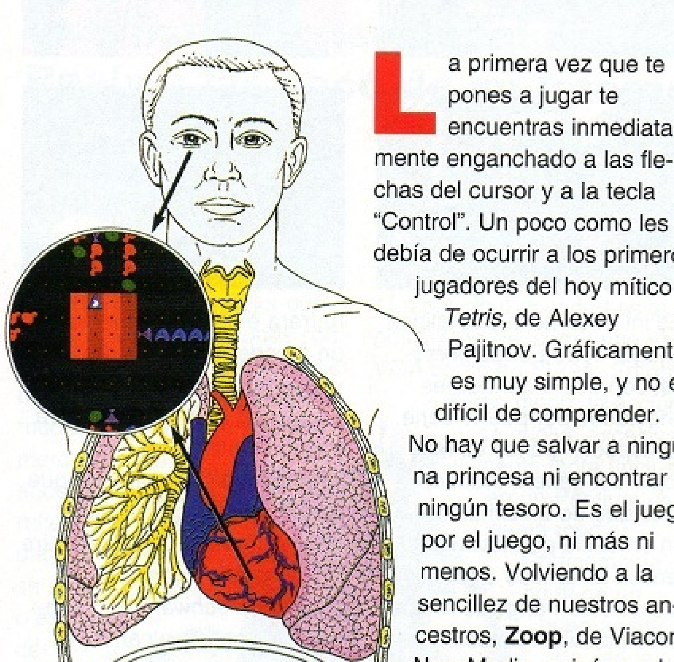


MECHWARRIOR II
Activision•Proein, S.A.
La gran sorpresa robótica en formato Super VGA.

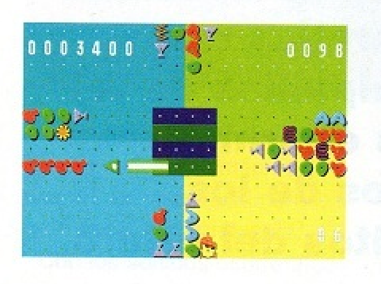




Debes poner en juego todos tus sentidos, utilizar al máximo tu capacidad de concentración, agilizar tus reflejos y, sobre todo, mucho, mucho nervio.



La primera vez que te pones a jugar te encuentras inmediatamente enganchado a las flechas del cursor y a la tecla "Control". Un poco como les debía de ocurrir a los primeros jugadores del hoy mítico *Tetris*, de Alexey Pajitnov. Gráficamente es muy simple, y no es difícil de comprender. No hay que salvar a ninguna princesa ni encontrar ningún tesoro. Es el juego por el juego, ni más ni menos. Volviendo a la sencillez de nuestros ancestros, **Zoop**, de Viacom New Media, quizá consiga marcar una nueva era.





El sistema de juego es de los difíciles de explicar pero fáciles de comprender. Debes impedir que las fichas que aparecen por los cuatro costados de la pantalla lleguen al centro. Con este fin tienes una ficha que destruye a las que son de su mismo color; para cambiar éste, te lanzas sobre una ficha de distinto color y automáticamente se convierte en el tuyo. El manejo es sencillo: con las teclas de cursor orientas tu ficha y con la tecla "Control" la precipitas sobre las laterales.

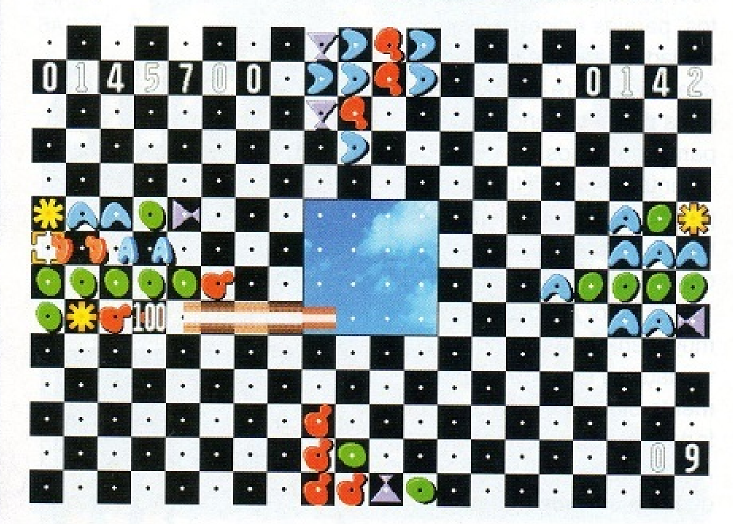
Como ves, la semejanza con el *Tetris* que señalo no es casual. El juego ruso ocupa el trono de los programas de este tipo. La comparación es inevitable, así como la pregunta: ¿Conseguirá derribar al "rey"?

Lo cierto es que posibilidades no le faltan. En primer lugar, después de la primera partida siguen muchas más; tiene un altísimo grado de jugabilidad que te obliga a intentarlo de nuevo. Por otro lado, viene acompañado de toda la pompa y circunstancia que debe rodear a todo gran señor. Las pantallas, aunque ningún motivo especial la reclama, precisan tarjeta Super VGA. Los vivos colores elegidos están destinados a no pasar desapercibidos: está de rodeado de la aureola de originalidad (debida a su *look*) que le falta a muchos otros juegos.

Por supuesto, también tiene errores. Cuando pasas de nivel, por ejemplo, lo único que cambia es el color del fondo (¡pidiendo Super VGA!). Por lo demás, llega a un grado de dificultad demasiado alto para mi gusto.

Aún así, no por ello deja de ser original y muy divertido. ¿Un nuevo clásico en su género?

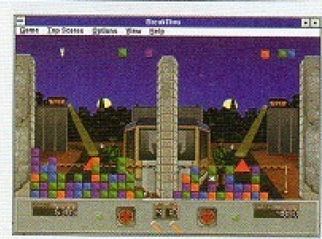
P. López



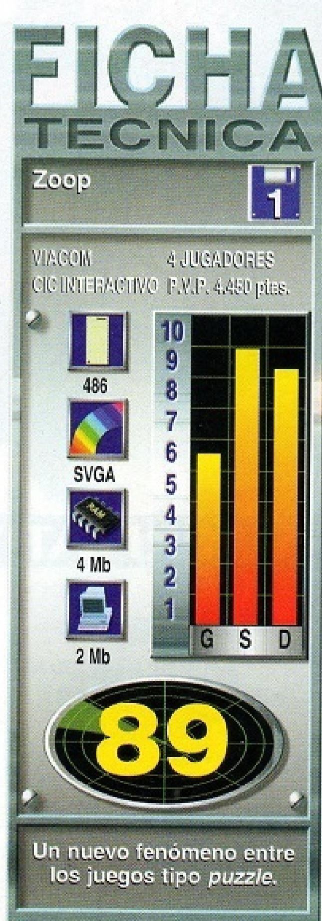
ALTERNATIVAS



BRIX
Dan Soft•Shareware
Modalidad shareware del archiconocido *Puzznic*.

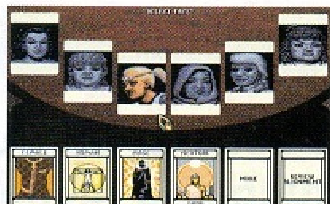


BREAKTHRU!
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
Otra idea original del creador de *Tetris*, Alexey Pajitnov.



La Profecía de la Piedra está a punto de cumplirse; ándate con cuidado, quizá te veas envuelto en ella. Y puede ser peligroso, muy peligroso...





Ravenloft 2: Stone Prophet



Muy parecido a su predecesor, tiene sin embargo otros mapas y monstruos y una ambientación nueva. El entorno gráfico y la resolución utilizada (320x400 con 256 colores) es la misma. Ésta, por lo demás, es molesta: al mover el ratón en vertical, tus esfuerzos no se corresponden con los movimientos del cursor.



El modo gráfico casi parece SVGA... A estas alturas, con los medios técnicos y de programación existentes, se pueden programar juegos de rol en alta resolución. Aún así, soy de los que opinan que un buen juego de rol (véase *Moria*) no necesita unos gráficos espectaculares sino un buen argumento, desarrollo y sobre todo mucho mapeado.

La creación de personajes se realiza de forma muy intuitiva, a través de diferentes cartas que sirven para definir sus características. De todas maneras, no sé hasta qué punto la alineación de tu personaje influirá en el desarrollo del juego. Ya en el juego, una recomendación: pon una mano en el ratón y otra en los cursores: la primera para peleas y selección de objetos y la otra para moverte.



El programa está bien realizado, con gráficos correctos, pero (siempre hay un pero) se han sacrificado *megas* y *megas* del CD-ROM por las animaciones que embellecen el producto y se ha dejado de lado, por ejemplo, el número de enemigos. Creo que es mejor jugar con la opción de paso a paso y no con el sistema de *scroll*: La respuesta es más rápida y se eluden mejor los enemigos. El bestiario del juego tiene... ¡veinticuatro! (en un CD entran algunos más).

Si no realizas la instalación completa en el disco duro, te encontrarás con molestos y repetidos accesos al CD. El bestiario básico se ha ampliado, así como los tipos de personajes; además hay infinidad de nuevas acciones.

Stone Prophet es un juego de ordenador y no puede compararse con una partida entre amigos. Por lo demás, no tendrás que echar mano de ese amigo pesado que quiere jugar hasta las cuatro de la mañana...

Deberían haberse centrado más en el desarrollo y menos en los aspectos gráficos.

F. PÉREZ

ALTERNATIVAS



MENZOBERRAZAN
SSI•Proein, S.A.
La anterior aventura de los creadores de *Ravenloft*.



DDM ROL CRUSADERS
DDM•Tower Communications
Un divertido juego español basado en el mito de los templarios.



Desde el descubrimiento del fuego, la lucha por dominar la producción de la energía ha marcado la existencia. Ahora puedes construirte un imperio energético con el último lanzamiento de *Impressions*.



Powerhouse

En este simulador estratégico debes moverte con astucia por el mundo de las finanzas y conseguir el control de las más diversas fuentes de energía, con el fin de convertirte en el hombre más poderoso de todo el planeta. Petróleo, electricidad, energía eólica o solar, todo es bueno para tu negocio.

El programa, que corre bajo el entorno Windows 3.11, posee una estructura similar a otros títulos estratégicos. La pantalla tiene tres partes fundamentales. En una hay un mapa en el que ves diferentes zonas del planeta, pozos petrolíferos, centrales eléctricas de todo tipo, transformadores, molinos, etc., que puedes distribuir por todas partes.

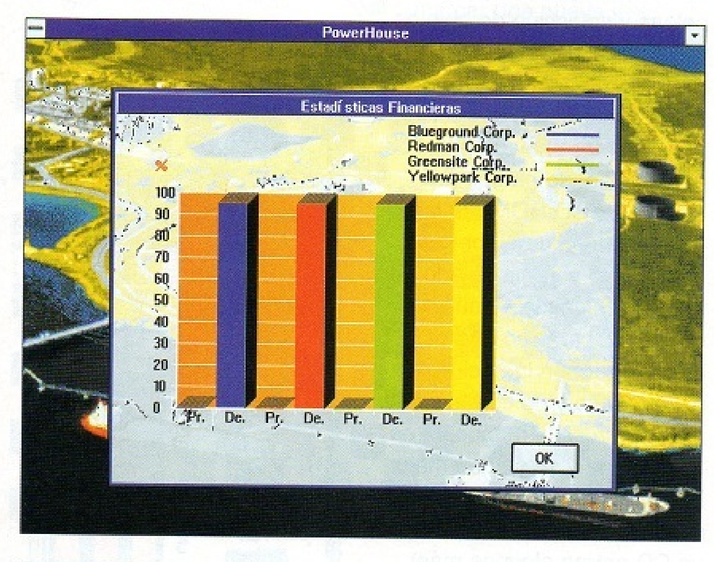
A la derecha del mapa hay unos iconos que te indican las posibles acciones a realizar. Puedes pedir informes sobre las distintas zonas, crear todo tipo de instalaciones energéticas y controles adicionales para reducir la contaminación.

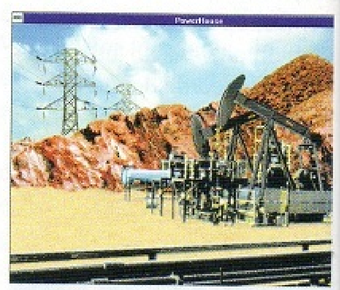
Bajo estas dos partes hay otra tira de iconos que te permiten observar gráficos evolutivos de tus finanzas, ver tu posición en el mercado, pedir créditos y otras opciones (presentadas en los manuales del juego). El CD contiene un programa interactivo que te introduce en la historia del desarrollo y generación de energía.

Técnicamente, no tiene mal nivel: aprovecha más la adictividad que la espectacularidad gráfica. Los gráficos tienen bastante resolución y nitidez, debido más que nada a la ausencia de movimientos (excepto en las escenas de vídeo). El sonido consta de unas sencillas melodías y voces digitalizadas en la introducción y el cambio de turno.

Dejará fríos a los amantes de las emociones fuertes.

A. J. Novillo

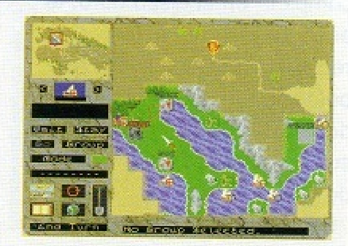




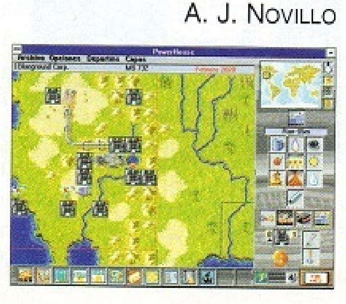
ALTERNATIVAS

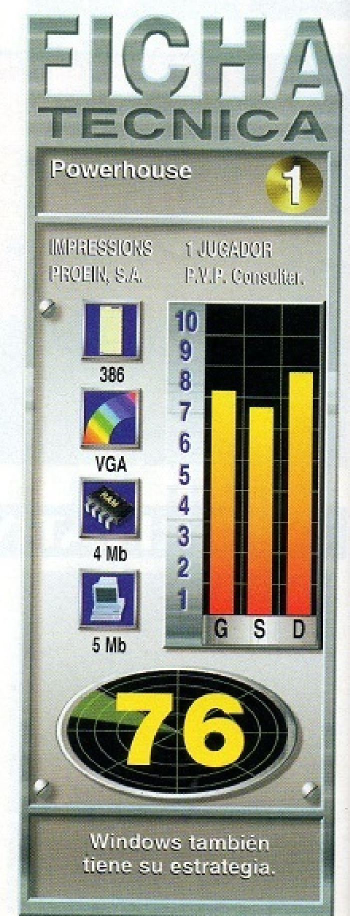


GAZILLONAIRE
S. Holobyte•Proein, S.A.
Estrategia económica espacial para extraterrestres.



MACHIAVELLI, THE PRINCE
Microprose•Proein, S.A.
El rey de la estrategia poco escrupulosa.

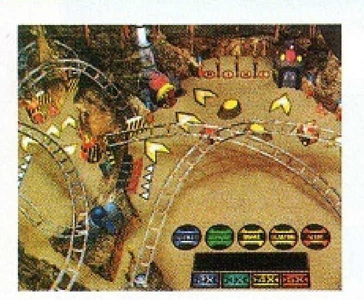




INTERACTION

SIERRA®

LA MAQUINA DE AHORRAR DINERO



¿Cuánto dinero te has dejado en las máquinas recreativas para disfrutar de un buen pinball? Esa historia se acabó, porque te ofrecemos un programa que será tu mejor inversión al tiempo que te encontrarás la experiencia más realista que jamás hayas visto entre los juegos de pinball. Con efectos en tres dimensiones difícilmente superables y un movimiento de la bola que te sorprenderá por su realismo, al que responde un movimiento de flippers con precisión milimétrica.
Comienza con una mina y consigue, gracias a la bola, los materiales necesarios para construir una colonia. Posiblemente, prefieras el espacio exterior. Pues lo tienes, y con una sensación de 3D que te obligará a estar muy atento.

AOD: MISSION DISK



Si tienes es maravilla de programa que se llama ACES OF THE DEEP, ahora tienes la oportunidad de completarlo con un disco de datos que contiene nuevas misiones. Estamos convencidos de que ya eres todo un experto en las profundidades submarinas, pero aún puedes serlo todavía más en un nuevo teatro de operacioes, el Mediterráneo. Con nuevas armas y opciones, te sentarás a los mandos de un auténtico submarino del siglo XXI e incluso, puedes extender tu flota con un navío alemán.
Gana experiencia y realismo con todas las virtudes que han hecho tan popular a ACES OF THE DEEP.

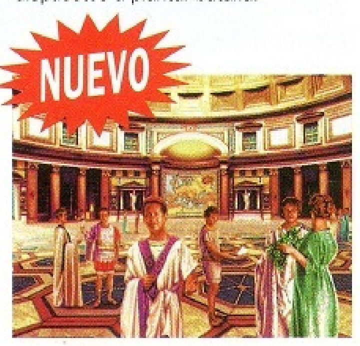
A LA SEXTA, OTRA VEZ ROGER WILKO

Regresa a nuestros ordenadores Roger Wilco, el personaje más fantástico jamás creado para el mundo de los videojuegos en el espacio. SPACE QUEST 6: THE SPINAL FRONTIER es la sublimación de la saga. El juego comienza con Roger ante un tribunal, acusado de haber violado las leyes interplanetarias. Convicto, es degradado y asignado a una nave espacial que parece diseñada por el mismísimo Calvin Klein.
Si te sorprende el sonido inicial de la música que popularizó la película *2001: una odisea espacial*, tu capacidad de asombro llegará más lejos cuando veas los gráficos y el movimiento de los personajes. Sin duda, este será tu paseo preferido por las estrellas. Cuidado, porque crea adición y puede convertirse en el mejor pasatiempo.



NUEVO CESAR II

Una ciudad...que fácil. No te creas, porque has de empezar por algo para llegar a ser dueño de un imperio, pero no es uno cualquiera, ya que se trata del Gran Imperio Romano que, por entonces, regia todo el mundo conocido. Vaya papeleta si, además, tenemos en cuenta que se trataba de una civilización muy organizada y en la que había prácticamente de todo. Si la estrategia es tu género, CESAR II es tu juego. El tuyo y el de toda tu familia y el de todos tus amigos. Ya sabes, cuantas más provincias conquistes más rápido llegarás a ser emperador, pero los demás también participan en este programa de gráficos renderizados en 3D y con gráficos SVGA. Ave César, pero cuidado con los cartagineses, que vienen en son de guerra dispuestos a plantar batalla.



UN ALUCINE



¿Qué te parece un juego con más de 4 horas de voces digitalizadas en castellano, que tiene el interface de usuario más ensalzado por los especialistas de todos los países y que conjuga unos maravillosos gráficos con una alucinante música? No es imposible. Ese juego existe y se llama ALIEN LEGACY. Pero lo que te hemos contado no es todo. Gracias a este programa, diseñado con la tecnología más avanzada, descubrirás viejos artefactos alienígenas que te ofrecerán pistas vitales y te enfrentarás a desastres naturales de proporciones épicas. La misión te llevará a explorar y colonizar el sitema solar Beta Caeli y, entre imponentes secuencias cinematográficas en 3D, deberás asumir decisiones estratégicas que determinarán el desarrollo de la humanidad.

NUEVO

LAST DINASTY: COMBATE Y AVENTURA

Lucha por el destino del universo y ponte a los mandos más alucinantes vistos jamás en una pantalla. Lógicamente, a tal pantalla, tal nave, porque estamos seguro de que nunca se te ha pasado por la imaginación nada igual, y mucho menos para enfrentarte con un juego que integra las acciones de combate con los géneros de rol y aventura.
Aprovechando las innovaciones de juegos anteriores de SIERRA, como *Phantasmagoria* y *Gabriel Kight II*, pasará mucho tiempo antes de que este programa pueda ser superado y, a buen seguro, en España será también un estandar como lo es en todos los países donde ha visto la luz. Como Mel Rauq participarás en combates, seleccionarás la aventura y elige la información que quieras ver en tu monitor de vuelo.

UNA AYUDITA



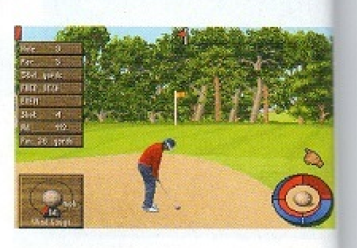
WOODRUFF
Si tras múltiples y desesperados intentos no consigues que la nuez de bluxtre quede sujeta a la señal para que la rompa un meteorito, actúa como sigue: Vete al callejón del borracho e introduce la nuez de bluxtre en el barril de alquitrán. A partir de ahora podrá quedarse pegada al suelo.

Si quieres recibir un catálogo a todo color de los productos SIERRA, envíanos tus datos con 100 pesetas en sellos de correos a: COKTEL EDUCATIVE C/Tomás Redondo, 1-1º F. Edificio Luarca. 28033 Madrid Tel. 381 68 24 Fax 381 08 39

Hole in One



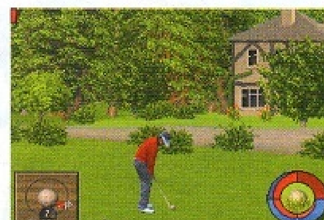
El perfecto cálculo de las distancias, la fuerza dosificada con segura exactitud de buen profesional y una afinada puntería... no lo son todo en este deporte de élite. Falta la chispa.



Los juegos de golf no son muy populares. Y, en ciertas cosas, el pueblo no se equivoca. **Hole In One** no es una excepción a la regla: su guión es el típico.

Al instalar el programa, se crea un directorio en el que se descomprimen todos los archivos (ocupa unas cuatro *megas* que desaprovechan el soporte CD-ROM).







En la pantalla de inicio puedes elegir varios tipos de competición, así como la siempre socorrida opción de práctica de cada hoyo. También tienes la posibilidad de salvar o cargar algún jugador que hayas creado con anterioridad. En un apartado podrás ver una demo del propio juego en acción, con un golfista que recorre todos los hoyos del campo. En una misma partida podéis jugar hasta cuatro jugadores a la vez; los creas o los eliges de entre una amplia lista que tienes a tu disposición.

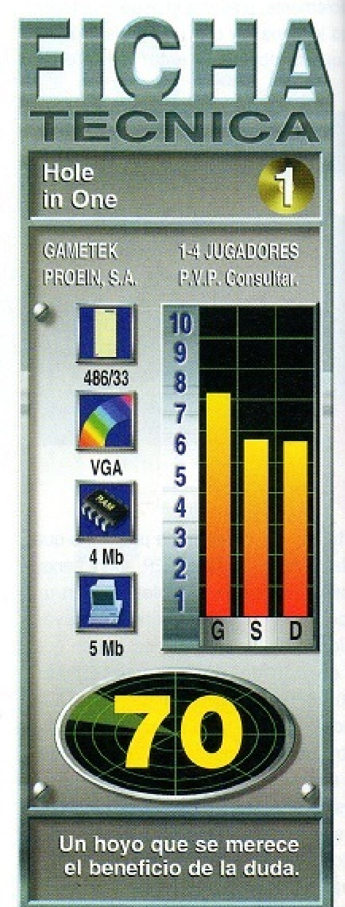
La realización técnica deja mucho que desear en varios aspectos. Al caer la bola, por ejemplo, a menudo "levita" sobre el césped, o se detiene de pronto, aunque vaya rodando con bastante inercia.

El programa ofrece varias vistas de la bola después de ser golpeada (una de ellas simula que la cámara es la propia bola). Los gráficos son aceptables para un juego de este tipo, teniendo en cuenta que forman gran parte del atractivo en estos programas. Los movimientos son bruscos y alguna vez demasiado lentos, sobre todo cuando giras al jugador para esquivar algún tipo de obstáculo.

En el apartado sonoro se queda algo corto: el sonido apenas aparece. Sólo destaca cuando la bola choca con algún arbusto o rama de árbol o al golpearla. La melodía del menú de inicio... al rato aburre. Se agradece que el juego configure automáticamente los parámetros de sonido.

En definitiva, un producto que, si bien no creará nuevos adeptos al golf, sacará del aburrimiento a algún forofo de este deporte que espera otro lanzamiento más afortunado.

G. ALCOLEA.



ALTERNATIVAS



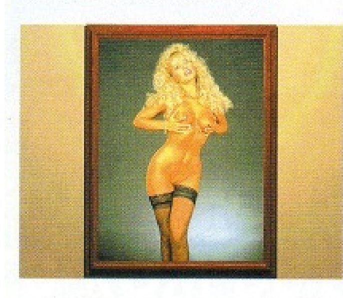
PICTURE PERFECT GOLF
Empire•Arcadia
Uno de los juegos de golf más realistas del mercado.

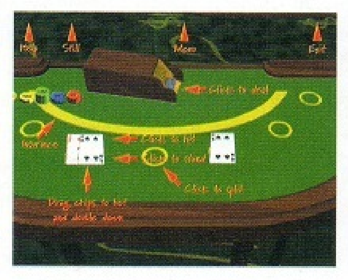


VIRTUAL GOLF
Core•Proein, S.A.
Un juego de golf poco virtual en su planteamiento.

Las Vegas Girls

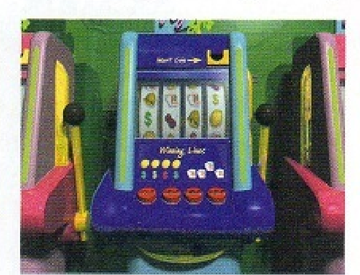
Cada cierto tiempo aparecen simuladores de juegos de mesa, a menudo aderezados con la posibilidad de desnudar a una bella damisela. **Las Vegas Girls** une cinco de los más trepidantes juegos de casino: póker, *blackjack*,





máquinas tragaperras, dados y, cómo no, la ruleta. Para aumentar la emoción del programa, se añade la posibilidad de retar a seis exuberantes damas que enseñarán su más secretas posesiones a los ganadores.

Técnicamente, el entorno MS-Windows provoca la necesidad de utilizar recursos hardware que no se reflejan en la calidad final del producto. Los escenarios de juego son detallados, pero totalmente estáticos, implementados mediante mapas de *bits*. Más impactantes son los gráficos y

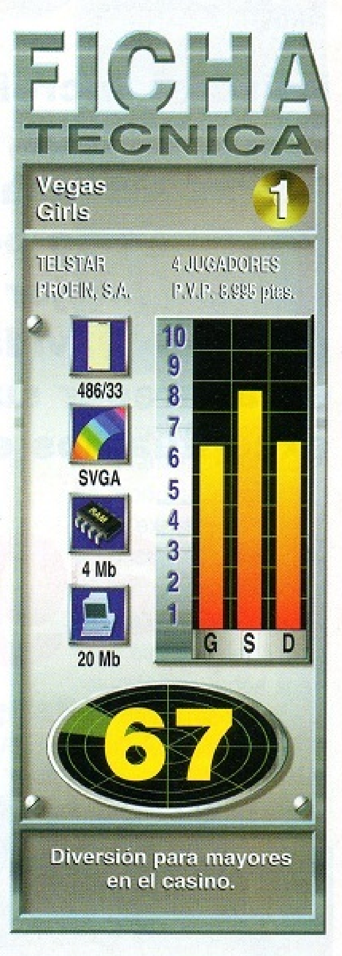




los vídeos de tus compañeras de correrías (pueden elevar la temperatura del ambiente hasta grados insospechados). El sonido es correcto (destaca la melodía "rockera" que abre el juego). En conjunto, un aceptable simulador de juegos de casino. No pasará a la historia por su calidad como programa, pero entretiene, que no es poco.

P.D.: Absténganse menores de edad: algunas fotos pueden producir pesadillas.

A. J. Novillo

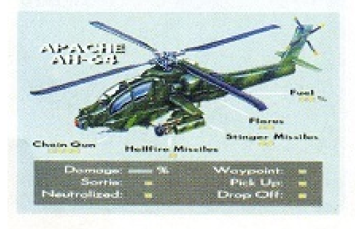


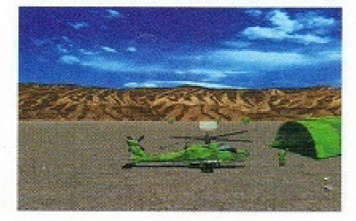
Hellfire zone



Te encuentras ante un arcade militar que sigue los pasos de *Jungle Strike* o *Desert Strike*. En él te haces cargo de un helicóptero de rescate en los frentes de batalla de diferentes guerras; debes acabar una serie de misiones con éxito y superar los ataques enemigos y los adversos elementos de la naturaleza.

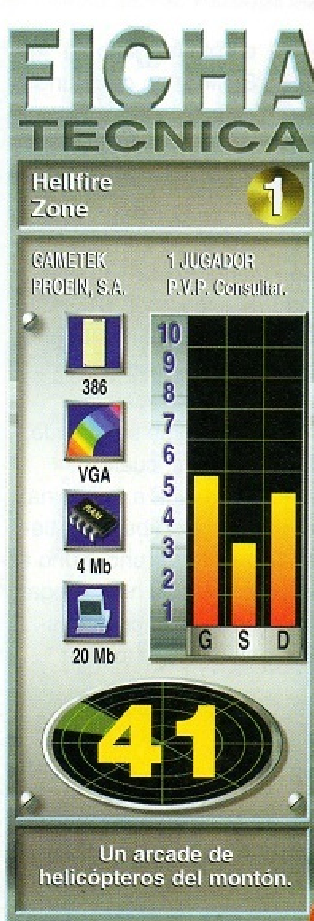






GameTek ha conseguido unos gráficos "renderizados" bastante espectaculares a primera vista, pero monótonos y faltos de detalle en el entorno de la acción principal cuando se investigan a fondo. El sonido es bastante simplón: no aporta emociones nuevas al conjunto del programa. La impresión final es la de un juego con aspecto gráfico destacado, pero no apabullante, carente del gancho necesario para conseguir que el conjunto supere las condiciones de mediocridad generales.

A. J. Novillo

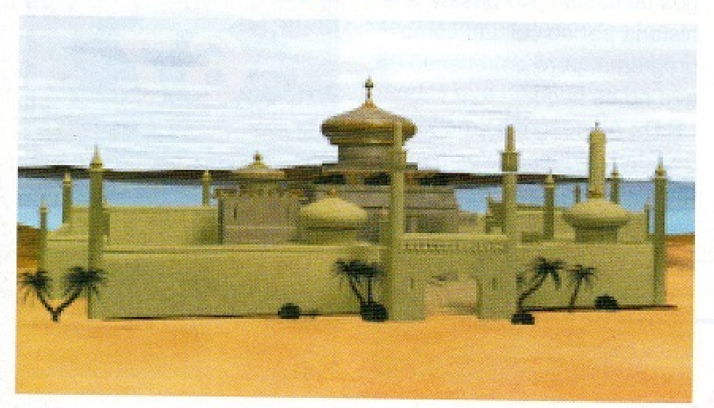


Paisajes increíbles, repulsivos enemigos, vertiginosos vuelos en rasante... Considerado por muchos como el mejor juego de las pasadas Navidades, no ha tardado en aparecer su primera secuela, si exceptuamos el disco de datos.

RECOMENDADO



Magic Carpet 2



Se nota la mano de Bullfrog en cada uno de los detalles que desde el principio hay en el juego; la *intro*, por ejemplo, aunque un poco corta, es de gran calidad.

Los menúes, por su parte, están realizados en SVGA. Además, son totalmente gráficos: los únicos textos que aparecen te explican la opción que estés señalando.

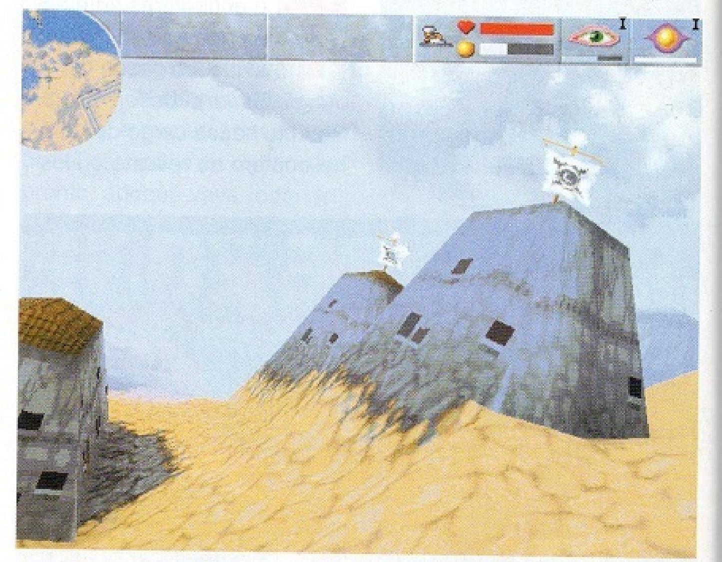
La historia es, cuando menos, parecida a la original. Tú eres el genio bueno y tienes que derrotar uno a uno a los genios malos hasta llegar al "malo malote", cuya destrucción salvará a toda la humanidad. De cualquier manera, todo hay que decirlo, en un arcade el argumento es lo de menos.

El sistema tridimensional de representación del terreno ha sido mejorado con respecto a la primera parte: los movimientos son más rápidos y suaves. Además, hay gran cantidad de detalles extra sobre el terreno, que, quieras que no, consiguen mejorar sustancialmente su calidad.

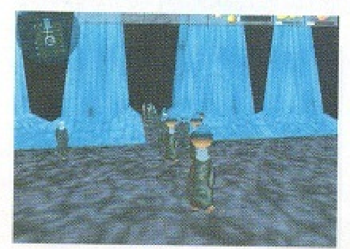
Las misiones nocturnas y las que se desarrollan en el interior de cavernas son dos de las novedades más importantes. En ambas, la ambientación conseguida es, no hay otra palabra, perfecta. Para crear ese creíble efecto de caverna, han generado dos terrenos, uno para el suelo y otro para el techo, unidos en algunos puntos mediante salientes. Así, dispones de zonas muy amplias y conservas tu libertad de movimientos, no como en otros juegos que representan inocentemente las cavernas como túneles estrechos y te pasas media misión dándote contra las paredes de la cueva.

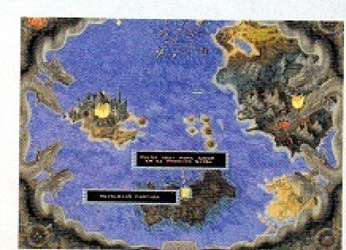
El número de hechizos se ha incrementado considerablemente. Por otro lado, cada uno de ellos tiene distintos niveles de fuerza, que podrás usar en función del maná que hayas acumulado.

Las misiones han cambiado bastante. Ahora debes cumplir varios objetivos antes de avanzar hasta el siguiente nivel, con lo que cada mundo da mucho más de sí y el juego gana en profundidad.







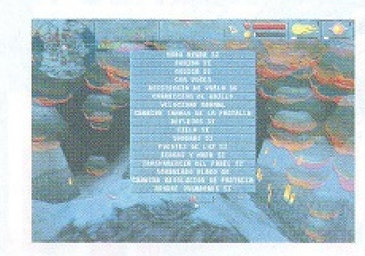


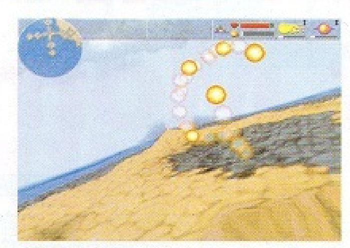
Uno de los detalles que más se agradecen es la ayuda en línea: salen mensajes en pantalla que te explican para qué sirven las cosas y te indican lo que debes hacer en cada momento. De este modo, te resultará muy fácil meterte en situación (no tendrás que leer de arriba abajo el manual para empezar a jugar).

Como verás, los gráficos y el sonido del juego han ganado bastante. Pues, sinceramente, si la calidad gráfica de la primera entrega era buena, en ésta, con la opción de SVGA, es impresionante. Destacan sobre todo los juegos de luces, especialmente en las misiones nocturnas, en las que te encontrarás con efectos (como cuando lanzas la bola de fuego a ras del agua: se va iluminando el mar al paso del hechizo y también se ve el reflejo que deja éste sobre la superficie) deslumbrantes.

La música es muy buena, como ya sucediera en la anterior entrega, y ayuda a generar el ambiente de cuento sacado de las mil y una noches. En ningún momento se vuelve pesada, pero si te aburre tienes, por supuesto, la posibilidad de quitarla.

Los sonidos están al mismo nivel de resto del producto;





sobre todo destacan algunas voces digitalizadas. El resultado final es impecable.

Para colmo, pueden llegar a jugar hasta ocho personas en red, lo que asegura su continuidad aún después de haber terminado el juego (como jugar contra un oponente humano no hay nada). Esta opción, sin embargo, requiere para su funcionamiento ordenadores bastante potentes.



El modo de control es el mismo que ya usara la primera parte. Lo más cómodo es la combinación de ratón y teclado, o bien un *joystick* de cuatro botones. Con un *gamepad* también se puede jugar; con él "controlas" bien, pero tardarás un poco en seleccionar los hechizos.

Excepto las voces digitalizadas de los diálogos (para los que hay subtítulos), ha sido completamente traducido a nuestro idioma. Es algo que no podía faltar, debido sobre todo a la nueva opción de ayuda en pantalla, ya que si no dominaras el inglés no te enterarías de los objetivos de las misiones.

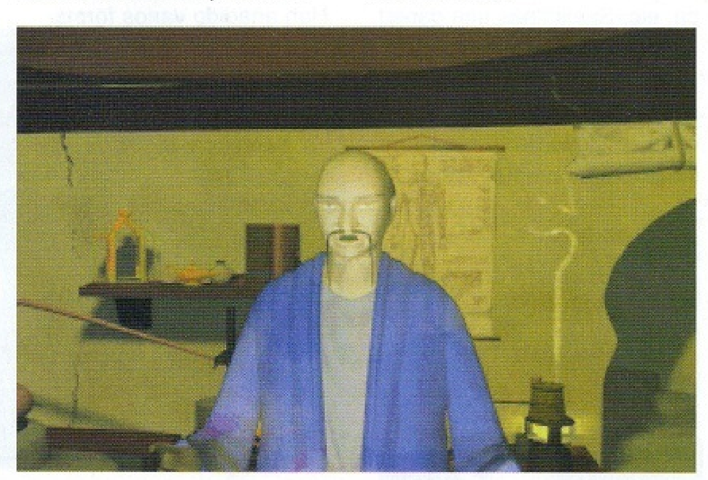
Y es que, cuando la compañía Bullfrog lanza al mercado un nuevo producto, se produce una gran expectación. Siempre consigue sorprendernos gracias a una calidad fuera de toda duda y a una originalidad que convierte en auténticos clásicos todos sus productos. Basta recordar *Populous*, *Powermonger*, *Sindicate*,...

Magic Carpet 2 no iba a ser menos. Se trata de uno de los mejores juegos de las últimas fechas. Supera a su antecesor en todos los aspectos, especialmente y aunque parezca difícil, en jugabilidad.

L. F. Fernández









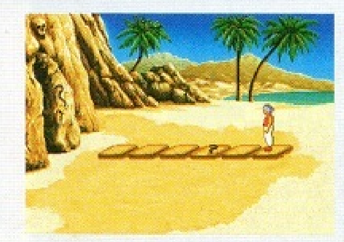
ALTERNATIVAS



MAGIC CARPET
Bullfrog•Electronic Arts
El original y "juego del año" del año pasado.



MC: HIDDEN WORLDS
Bullfrog•Electronic Arts
Disco de datos para el anterior programa.



PRINCE OF PERSIA 2
Broderbund•Electronic Arts
Otro personaje con alfombra mágica en pleno Oriente.

No necesitas tener el ancestral poder de la levitación, pero sí, al menos, buena memoria y una aceptable capacidad de concentración.



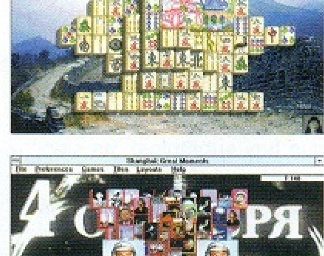


SHANGHAI: Great Moments

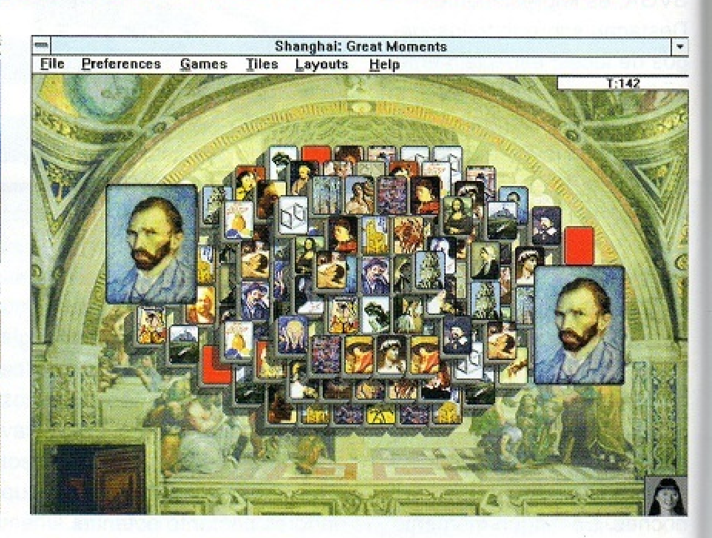
Tu objetivo en este juego de tablero (basado en las figuras del *Mah-Jongg*) es unir parejas de fichas, siempre y cuando se puedan extraer lateralmente de la formación.

Esta revisión de un juego milenario llega a tus ventanas (sólo para Windows) con una gran cantidad de novedades, acordes con los vientos de multimedia que soplan. Sin traicionar el espíritu del juego, añade un elevado número de opciones que aumentan el atractivo de las fichas de marfil.

La presentación ha mejorado. Para los juegos de fichas, hay 8 series de gráficos, aparte del clásico, como los de ciencia ficción, arte, música, etc. Si eliminas una pareja de piezas surge una divertida animación. Aparte de los sonidos de eliminación de piezas, cada conjunto de dibujos incorpora su propia música.





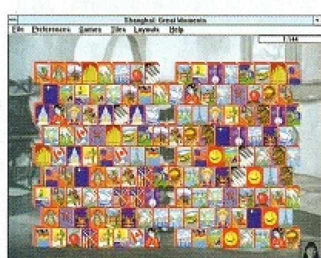


Han añadido varios formatos. En la "Gran Pared" las fichas que retires dejan caer las de encima, eliminando la monotonía. En el "Beijing" unes parejas desplazando las filas o columnas por el interior del tablero. En el "Action Shangai", si retiras las fichas en un tiempo determinado, el tablero crece. También puedes jugar contra un amigo u organizar un torneo.

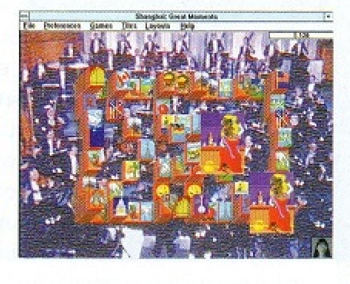
El último cambio incorporado es la disposición de las fichas. Las puedes colocar en multitud de configuraciones o formas: la disposición clásica, la pirámide e incluso perfiles reconocibles como el escorpión o el *Ying-Yang*, etc.

En este juego de inteligencia prima la capacidad asociativa y la mnemotecnia; es muy entretenido, sobre todo si posees buenas dotes y sabes sacar provecho de ellas.

A. VEGAS.

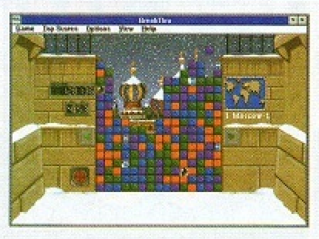




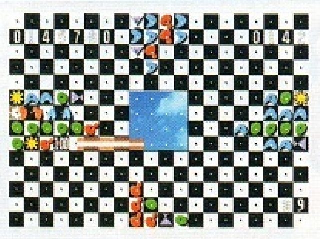




ALTERNATIVAS



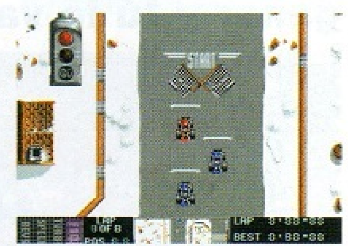
BREAKTHRU!
Spectrum Holobyte•Proein, S.A.
Otro juego para entorno Windows que te obliga a pensar.



ZOOP
Viacom•CIC Interactivo
La estrategia aplicada a un frenetico arcade.

Si todavía necesitas más velocidad, esta vez puedes conseguirla con pequeños y curiosos coches de coleccionista. Carreras para amantes de las miniaturas.







Overdrive

La idea, en realidad, ya está muy vista. Cochecitos en un circuito desde un punto de vista cenital y cuatro teclas (giros, acelerador y freno), que se ven reducidas a tres (el freno es anecdótico) dado el carácter arcade del juego. Los circuitos, variados y gráficamente buenos, mezclan arena y asfalto según la carrera, aunque el agarre del vehículo es muy parecido en todos ellos.

En cuanto al control del coche (hay monoplazas, *buggys*, turismos..., aunque son difíciles de distinguir por su tamaño) no hay mucho que decir: corre sobre raíles y es imposible que derrape.

En las carreras hay objetos sobre la pista que, al ser atropellados, te suministran ruedas, latas de gasolina o *turbos* que incrementan su velocidad (sólo por un corto período de tiempo).

En cada circuito hay una trayectoria que permite coger un gran número de *turbos*, con lo que puedes seguir a los rivales, que en cada carrera corren más que en la anterior.

Se echa en falta la posibilidad de ir recoger piezas del coche (motor, suspensión, neumáticos...) carrera a carrera para ir mejorando el vehículo poco a poco. Después de varias carreras llega un momento en que el juego decae, porque los coches rivales cada vez corren más (incluso en recta) mientras que el del jugador sigue como en la primera carrera.

Overdrive es un refrito de aquel *Micro-Machines* que tanto divirtió a muchos aficionados a los coches. Éstos son más pequeños todavía, y los escenarios o circuitos mucho menos imaginativos. Por si fuera poco, en **Overdrive** no se pueden hacer los fantásticos derrapes ni los saltos que eran tan frecuentes en *Micro-Machines*, por lo que el programa pierde un poco en jugabilidad.

En fin, un juego para los amantes del género que no se pierden nada con cuatro ruedas, pero poco original y superado a todas luces por el clásico del cual deriva.

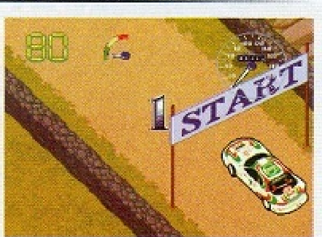
W. Lewin



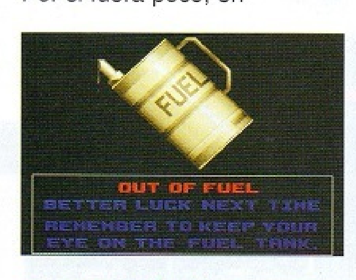
ALTERNATIVAS



SUPERKARTS
Virgin•Arcadia
Más carreras de coches pero desde diferente perspectiva.



DDM RALLY
DDM•Tower Communications
Carreras a mayor escala, sobre todo en el tamaño del coche.







NHL '96

Es tu momento. El entrenador te ha dicho que salgas a la pista helada. Has de dar todo lo que llevas dentro. Tu equipo necesita un gol para ganar y tú lo vas a marcar.



Es el comienzo de una nueva temporada de *hockey* sobre hielo, y los chicos de Electronic Arts no se quieren perder este gran evento. Te presentan la última edición del simulador oficial de este deporte adaptado a los nuevos tiempos.

NHL'96 es un completo simulador al gusto de los americanos. Aparte del juego en sí, tiene gran cantidades de datos en forma de estadísticas, particularizadas para cada jugador o para un equipo completo. Los gráficos son muy detallados, sobre todo si posees un equipo que te permita disfrutar de la alta resolución, la cual está muy lograda.

Al principio, y como es habitual en EA Sports, hay un vídeo con jugadas espectaculares y animaciones variadas. A continuación entras en los menúes de selección del juego, desde donde puedes pasar a las diversas áreas que lo componen.

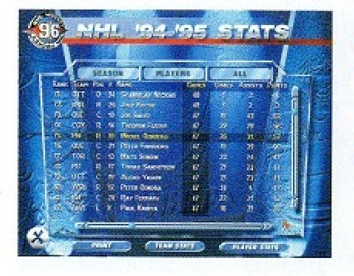
Las opciones del juego son muy completas: puedes configurar gran parte de los acontecimientos que se van a desarrollar. En el apartado sonoro, destaca la calidad de la música que te acompaña en todo momento.

Los gráficos merecen una mención especial. Aunque el programa posee la opción de baja resolución para ordenadores menos potentes, el esplendor lo alcanza en la alta resolución. En ella tienes muchas opciones a tu disposición, desde el público en las gradas hasta el reflejo de los jugadores en la pista de hielo, sin olvidar detalles como la publicidad estática, las sombras de los jugadores o los cristales de protección del público. Además, todas estas opciones podrás retocarlas también mientras estés jugando, con lo que, por ejemplo, puedes mejorar la velocidad de juego si te apetece.

Una parte en la que los adictos a los números gastarán gran cantidad de tiempo es en la de las estadísticas. Todos estos datos, sacados directamente de las informaciones que posee la Liga Nacional de Hockey (U.S.A.), cubren la práctica totalidad de las partes integrantes del juego. Los números se pueden seleccionar y ordenar siguiendo distintos criterios (como las ordenaciones por equipos y por jugadores).

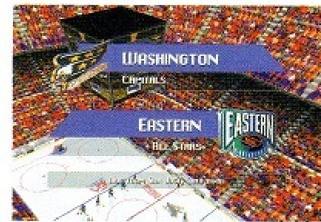
Cada jugador no es tan sólo un nombre detrás de la pantalla: tienes su fotografía y conoces su historial. Lo único malo de este aspecto es la poca afición existente en España sobre esta modalidad de deporte, lo que provocará una limitada degustación.

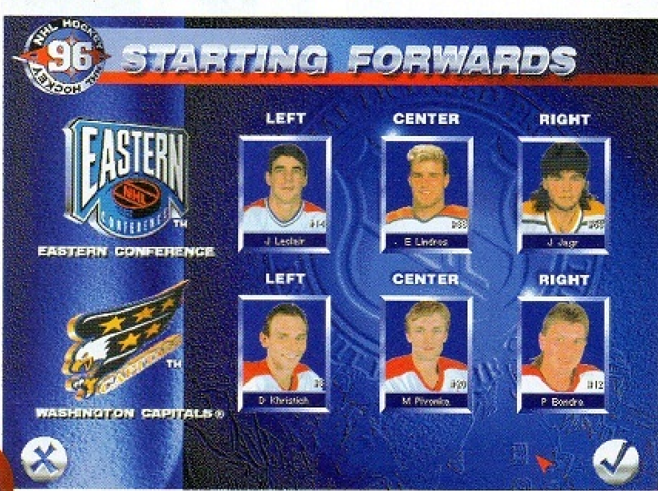




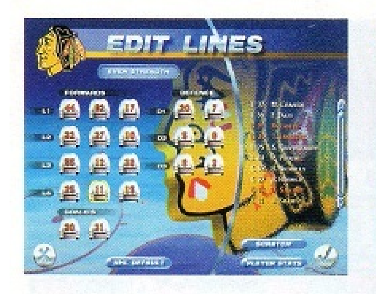
















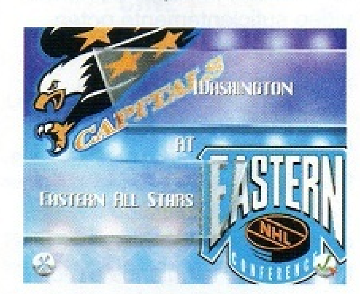


También se te permite revisar las mejores jugadas, que puedes almacenar a lo largo de cada partido, para después visionarlas tranquilamente o enseñárselas a un amigo. Otra de las posibilidades que te ofrecen estas repeticiones es la de observar tus propios fallos, para aprender de ellos y no volver a cometerlos.

Las posibilidades de juego son variadas, desde jugar un amistoso hasta una liga completa, o exclusivamente los *play-off*, para tener una temporada más cortita. Tienes la posibilidad de conectarte con otro ordenador vía módem para retarle a un partido, con lo que puedes pasarte horas delante de tu PC.

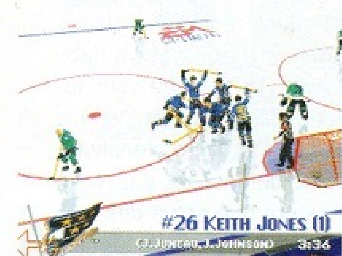
Todos los equipos que juegan la Liga Americana están reflejados en el programa, además de las plantillas al completo y las estadísticas de la última temporada. La calidad de los gráficos que reproducen los escudos es excepcional: merece la pena jugar con cada uno de los equipos sólo por verlos.

Una vez hayas seleccionado el equipo cuyos colores vas a defender, puedes variar las alineaciones a tu gusto. Tras todos estos preliminares, llegarás a la parte más interesante, desde el momento en que saltas a la pista helada. Podéis jugar hasta cuatro personas de manera simultánea (tres contra uno, dos contra dos e incluso todos contra el ordenador), con dos *joysticks*, aparte del teclado y el ratón.



En la pista de hielo, han tratado de plasmar todos los lances del juego; no solamente los movimientos del *stick*, sino peleas, empujones, aplastamientos contra la pared y todo tipo de jugarretas. Por supuesto, los árbitros no deben darse mucha cuenta de lo que ocurre.

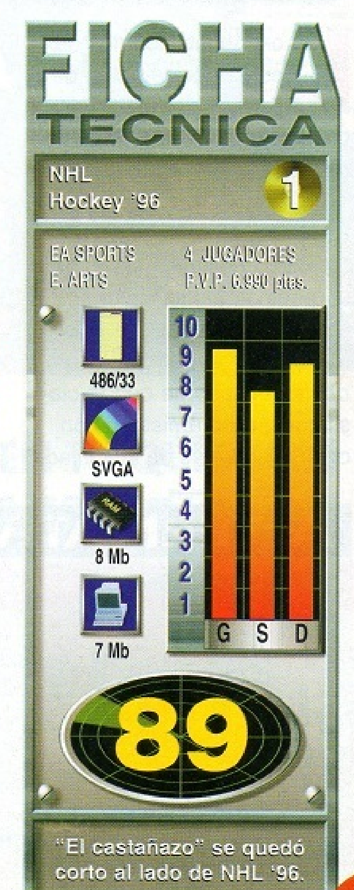
Verás un pequeño fallo: en algunos momentos pierdes de vista el disco, debido principalmente a su pequeño tamaño y a la gran velocidad a que se desplaza. Esto se ha tratado de solucionar con el movimiento de la cámara, que puede seguir al balón en todo momento.



La cámara de visión de juego no es un elemento estático, sino que se desplaza por todo el campo, proporcionándote la mejor visión posible en cualquier momento. Esta cámara puede variar su punto de vista: jugador, aérea, seguimiento de la pelota, e incluso retransmisión televisiva.

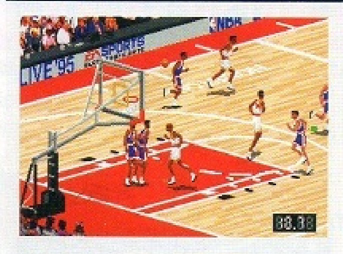
Esperemos que la escasa trascendencia de este deporte minoritario no sea un obstáculo para que puedas sacar de él todo su jugo, que no es poco.

A. VEGAS



"El castañazo" se quedó corto al lado de NHL '96.

ALTERNATIVAS



NBA LIVE '95
EA Sports•Electronic Arts
Uno de los mejores juegos de la serie EA Sports.



PGA TOUR '96
EA Sports•Electronic Arts
Más juegos de Electronic Arts. Ahora, golf...

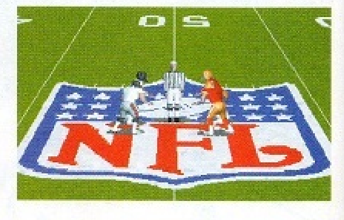


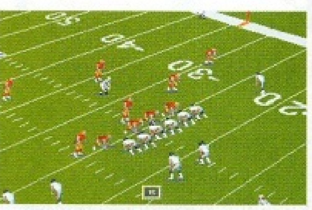
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY
Merit Studios•Proein, S.A.
Uno de los primeros juegos comentados en esta revista.

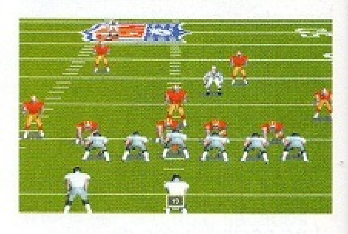
Quizá pienses que el fútbol americano es un deporte de bestias. Prepárate a cambiar de opinión. Necesitarás mucha más habilidad e inteligencia de la que crees.



Ultimate Football '95









Los incondicionales de este deporte están de suerte: disfrutarán de uno de los mejores simuladores realizados hasta la fecha.

El juego se restringe a la liga profesional norteamericana, NFL. Te haces cargo de un equipo cualquiera de dicha liga. Puedes jugar con él una liga completa, con sus *play-offs* en el caso de que te clasifiques, o un amistoso con diversos niveles de dificultad.

Para esta última opción te enfrentas al ordenador o a un amigo (en el mismo ordenador o vía módem). A lo largo de la campaña, en caso de jugar en modo liga, puedes introducir resultados ajenos. Además, tienes las ya habituales opciones de cambio-venta de jugadores, cambio de tácticas tanto ofensivas como defensivas, y un largo etcétera que se va descubriendo mientras se juega.

La realización técnica es impecable. Los gráficos son excepcionales, con una magnífica recreación de los jugadores y un magnífico nivel de detalle en todos los aspectos.

Hay diez cámaras fijadas en múltiples posiciones del campo y una móvil ubicada en el lugar que más te interese.

El encuentro está ambientado de manera muy realista (canciones de los aficionados, aplausos e incluso gritos de los propios jugadores). El movimiento es rápido, siempre que poseas una tarjeta de vídeo suficientemente potente, y te permite realizar acciones realmente trepidantes.

Como complemento al simulador deportivo, el CD contiene *Franchise Football League Fantasty Football*, algo así como las famosas ligas fantásticas que los diarios deportivos han puesto de moda. En él debes realizar una liga paralela a la oficial.

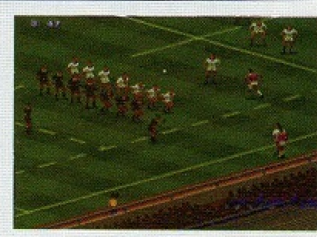
En resumen, un programa a la altura de los mejores simuladores deportivos. Desgraciadamente, el fútbol americano no es un deporte excesivamente popular en nuestro país, lo cual hará que para muchos carezca del interés que intrínsecamente posee.

A. J. Novillo

ALTERNATIVAS



NBA LIVE 95
Electronic Arts•Electronic Arts
Otro típico deporte norteamericano.

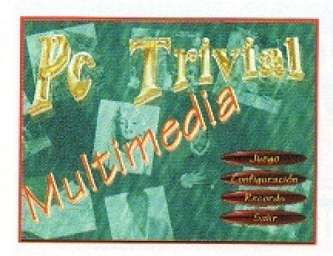


WORLD CUP RUGBY
Electronic Arts•Electronic Arts
Rugby, lo más parecido al fútbol americano.

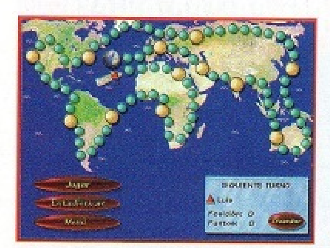


4.700 PREGUNTAS

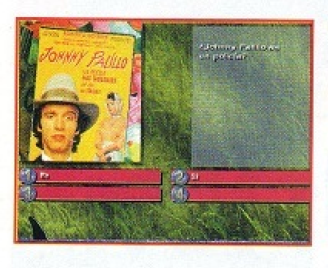




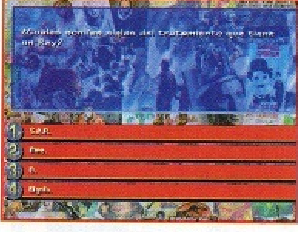
UNA VUELTA AL MUNDO PARA PONER A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS



620 IMAGENES
220 SONIDOS
60 VIDEOS
25 ANIMACIONES



HISTORIA
GEOGRAFIA
DEPORTES
MUSICA
OCIO
CULTURA
ACTUALIDAD
ZOOLOGIA
PINTURA
LITERATURA
CINE
ESPECTACULOS



Las preguntas se complementan con vídeo, fotografía, o sonido.

Responde a más preguntas que tus adversarios y completa un apasionante recorrido por el mundo.

Piensa tu respuesta y elígela de entre las opciones que el juego te propone.

El programa cuenta con 15 categorías diferentes de preguntas y 4 niveles distintos de dificultad.







¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 2.495 PTAS

Solicita PC TRIVIAL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ **PC TRIVIAL por 2.495 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos.......................................Domicilio.......................................Población.......................................
Provincia.......................................C.P ....Fecha de nacimiento.......................................Profesión.......................................

FORMA DE PAGO:

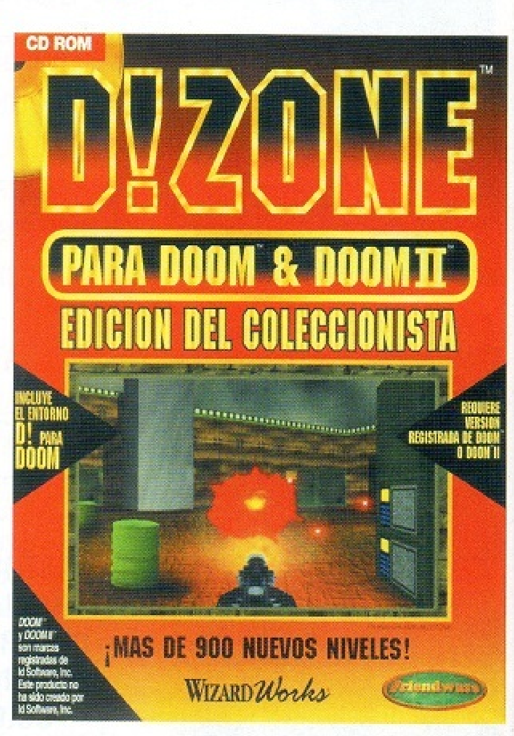
☐ Talón a TOWER COMMUNICATIONS SRL ☐ Contra-reembolso Teléfono ....
☐ Giro Postal nº.......................................de fecha.......................................
Tarjeta de crédito.......................................VISA nº....................................... Firma ,
Fecha de caducidad de la tarjeta.......................Nombre del titular, si es distinto.......................................

Relleno este cupón y envíalo a: TOWER COMMUNICATIONS SRL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.

ACTUALIZACIONES

Es la hora de todos los amantes de *Doom*. D!Zone va a ser la respuesta a todas sus plegarias. Además, os ofrecemos información sobre Transport Tycoon World Editor y X-Com CD.

D!Zone



Puede permitírselo todo. Este es el último paso (hasta ahora), el rizo más rizado. Los seguidores incondicionales de *Doom* y *Doom II*, que hay que contar por millones en todo el mundo, temblarán de emoción cuando la caja de este disco de niveles caiga en sus manos. Leerán con orgullo las palabras "Edición del coleccionista" que hay bajo el título.

RECOMENDADO

Lo cierto es que merece la pena actualizar el clásico. De entre los más de novecientos niveles que ofrecen (no me he parado a contarlos, pero son muchos), hay algunos muy divertidos. Hay nuevos trazados, mapas y cambios en aspectos concretos de las pantallas (sonidos, música, gráficos...). Es muy divertido ver, por ejemplo, las numerosas bestias del *Doom* clásico convertidas en graciosos muñequitos *Acid* (¿recuerdas el movimiento *Acid House*?). Los que tengan un buen inglés podrán disfrutar de las "frasecitas" que sueltan los enemigos cuando te persiguen o cuando mueren por tus disparos.

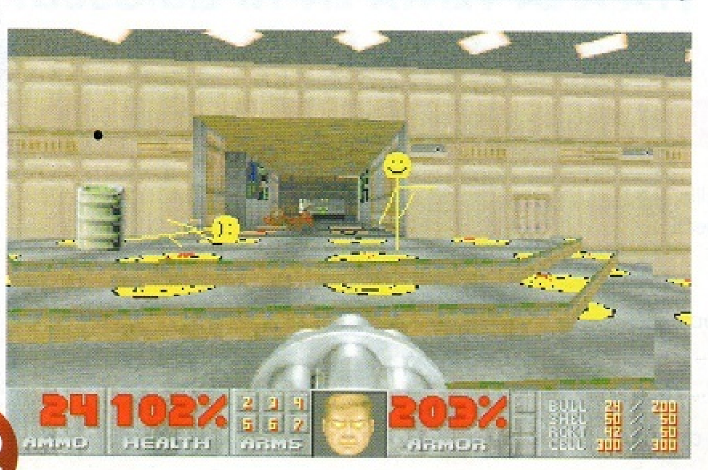
Las posibilidades de **D!Zone**, de todas maneras, no acaban ahí. Puedes editar tu *Doom*, es decir, crear un nuevo juego a tu medida. En el menú principal tienes varias opciones: tener o no enemigos y que sean más veloces, cambiar los niveles de dificultad, *turbo*, la posibilidad de enfrentarte a otro jugador... Pero todavía no ha llegado lo más importante: la opción "randomizer". Es la que te permite crear casi completamente un nuevo juego. Gracias a ella puedes cambiar a tu gusto todos los objetos móviles que encuentres en tu camino (demonios, armas, mapas, paredes, etc.).

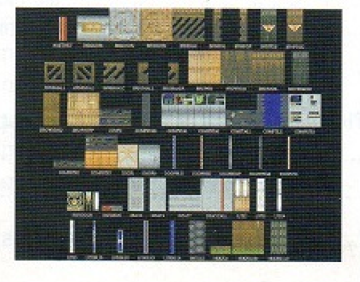
Por último, en el menú principal del programa puedes actualizar niveles, elegir jugadores e incluso configurar tu ordenador. No le puedes pedir más.

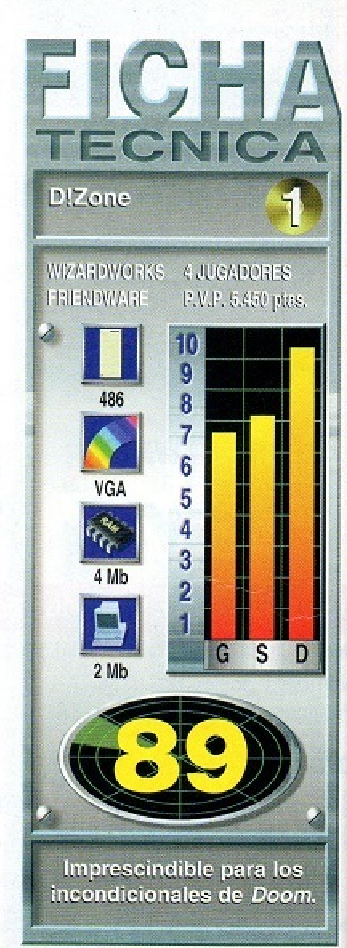
P. LÓPEZ











Transport Tycoon World Editor

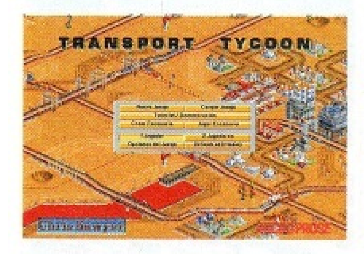
Te sonará "Tycoon". Bajo esta denominación se esconden programas tan buenos como *Railroad* y *Transport Tycoon.* Esta vez se trata del editor de este último programa.

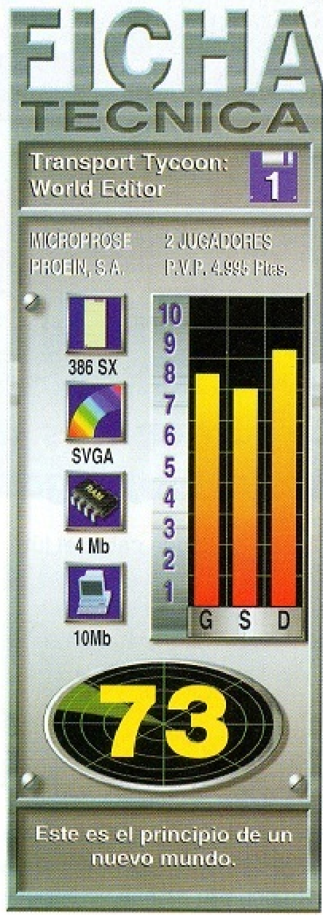
Si no recuerdas el objetivo de *Transport Tycoon*, te refrescaré la memoria. Debes convertirte en un magnate de los negocios, especialmente en el sector de los transportes. Puedes construir carreteras, vías férreas, aeropuertos, etc. Además, debes edificar los edificios complementarios que puedas necesitar para abastecer negocios tales como industrias de repuestos, refinerías, etc.

Las posibilidades que ofrece este editor son las típicas de cualquier otro programa parecido. Con él podrás crear y editar tus propios mundos. Para modificar los escenarios puedes construir elementos tales como edificios, carreteras, vías férreas, e incluso plantar arboles. Un aspecto curioso es la posibilidad de usar un escenario "alternativo". Automáticamente, puedes trasladar los escenarios a un entorno marciano. De esta forma, los gráficos que representan cada elemento del juego se modifican, por ejemplo, como si Marte se hubiera colonizado en los años 30. A pesar de este nuevo aspecto gráfico, el desarrollo del juego no cambia.

Otra posibilidad del programa es la de jugar mediante módem. Las opciones que se ofrecen son las usuales. Cargando una misma partida en los ordenadores de ambos extremos de la línea telefónica, podrás sustituir al ordenador por un oponente humano. Y, cómo no, también puedes enviar mensajes mientras juegas.

F. Resco





X-COM: Terror from the Deep

En esta segunda entrega te verás cara a cara de nuevo con los terribles extraterrestres de *Ufo: Enemy Unknown.*

Apenas hay diferencia entre la versión en disquetes que apareció hace tiempo y esta. La única novedad es la animación de la introducción.

El desarrollo es igual. Se ha modificado el escenario, en este caso el mar, pero los pasos que seguir para vencer al enemigo son los mismos: construyes bases en todos los océanos, interceptas naves enemigas y luchas con los extraterrestres en sus zonas de aterrizaje.

Gracias a los artefactos de las naves derribadas, podrás investigar la tecnología *alien.* En tus fábricas conseguirás reproducirlos, con lo que tendrás la posibilidad de incrementar y mejorar tu equipo. Además, debes conseguir pistas sobre los extraterrestres y sus intenciones.

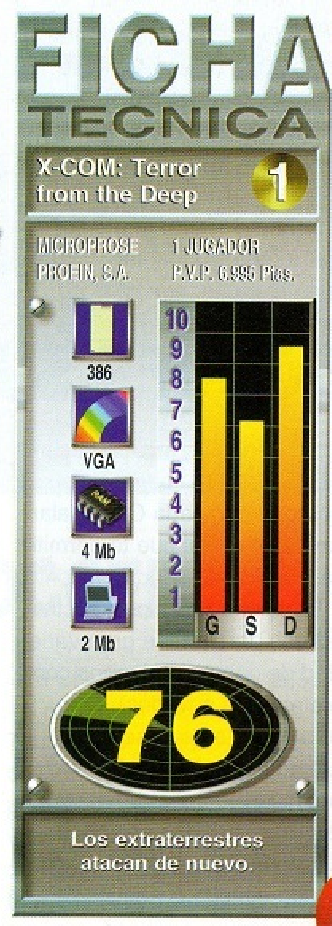
Los gráficos son prácticamente los mismos que en la anterior versión. La música es muy limitada; apenas hay más que una misma melodía en el juego. Sin embargo, al menos en esta versión de CD-ROM, el movimiento se ha hecho más rápido y fluido.

No presenta mejoras, pero se le puede considerar un buen programa que hará las delicias de cualquier aficionado a los juegos de estrategia.

F. Resco









El Deporte Rey



Con motivo de la aparición de *Fifa Soccer 96*, del que tienes información en las *previews*, te ofrecemos un detallado repaso de los mejores juegos de la historia de este deporte.

Qué duda cabe: el fútbol es por derecho propio el deporte rey de nuestro país y otros muchos. De ser un mero entretenimiento, se ha convertido en un suculento negocio para algunos y un fenómeno social para todos. El mundo del software lleva bastantes años incorporando simuladores de este deporte en sus colecciones de juegos. Estrellas del calibre del ahora defenestrado Butragueño o Michel han pasado por nuestras pantallas dando muestras de su excelente fútbol. Para no hablar de la avalancha de creaciones en fechas cercanas a grandes competiciones.

Dentro del mundo del software de balompié hay, fundamentalmente, dos tipos de juegos. Por una parte, los arcade, que te permiten realizar la actividad deportiva en sí misma. Por otra, los programas en que tomas los papeles del Directivo, emulando a Berlusconni o a Don Jesús Gil. Fichas jugadores, contratas publicidad y, si puedes, evitas ridículos como los del Sevilla o el Celta.

En el primer grupo de juegos hay una variedad casi infinita de puntos de vista (perspectivas isométricas, cónicas, cenitales, y muchas otras que reproducen los partidos lo más fielmente posible).

En las siguientes páginas te ofrecemos algunos de los mejores programas. Elige el que más te guste, y a jugar.

A. J. Novillo

ACTION SOCCER





Este programa puede ser incluido dentro del grupo de juegos arcade. En lugar de simular equipos reales, manejarás unos imaginarios, con nombres y mascotas de lo más curioso. Con **Action Soccer** tienes la posibilidad de escoger entre dos perspectivas diferentes: lateral o, desde luego mucho más real, isométrica. Durante el transcurso del partido, oirás las trepidantes voces de los comentaristas, totalmente traducidas al castellano.

A la magnífica simulación deportiva se unen espectaculares imágenes de vídeo en los momentos más culminantes de la acción y divertidas viñetas al más puro estilo Forges. Su control suave sobre los jugadores lo convierte en uno de los programas sobre este deporte más jugables. De modo que cálzate las botas y sal sin miedo al campo de juego.

SOCCER SUPERSTARS



Este juego tipo arcade destaca desde el momento de su compra: con cada CD regalan un balón oficial que te permitirá practicar tu deporte favorito.

Tiene una típica perspectiva lateral, pero posee gran variedad de campos (algunos completamente nevados). Otro punto fuerte es el sonido. Melodías en CD Audio te acompañan mientras escoges las más variadas opciones. Durante el transcurso del partido oirás los cánticos de los aficionados, los pitidos del árbitro y los gritos de los jugadores. De todos modos, el detalle más brillante del programa es su elevada jugabilidad. Gracias a ella, podrás realizar jugadas de equipo hasta ahora impensables en un juego de ordenador.

DDM SOCCER ´95

Si te gusta el fútbol rápido al estilo del archiconocido *Sensible Soccer*, este es tu juego. Los gráficos de los jugadores son pequeños, pero están perfectamente definidos y la animación está muy cuidada. Destacar el editor de banderas, que permite crear con pocos *pixels* la enseña de tu propio equipo. Las competiciones se celebran entre selecciones nacionales, pero al permitir editar los equipos te puedes crear una liga particular.

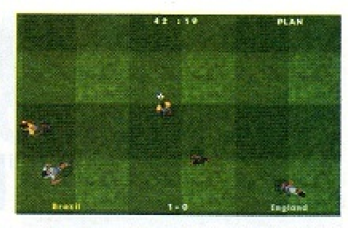




ACTUA SOCCER

Te encuentras ante el auténtico futuro de los simuladores deportivos. Posiblemente, el más realista de los programas de fútbol realizados hasta el momento. Los jugadores están creados mediante modelados en 3D, de un modo similar a los luchadores de *FX Fighter*, lo cual da una desconocida sensación de realismo. Por si fuera poco, puedes observar el desarrollo de la acción desde 8 cámaras diferentes. Su aspecto gráfico es el más espectacular de entre todos los juegos observados, excepción hecha del programa que ha motivado este reportaje, *Fifa Soccer '96*. Por otro lado, aunque en castellano no se perciba demasiado, incorpora la siempre interesante cualidad de que todo el juego está comentado por un conocido periodista británico.



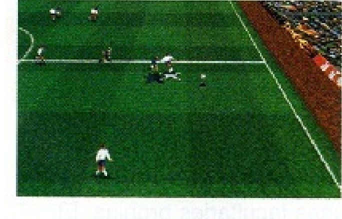


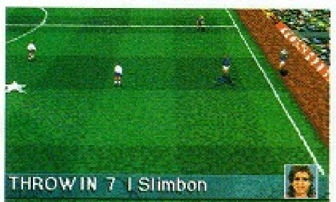




STRIKER 95

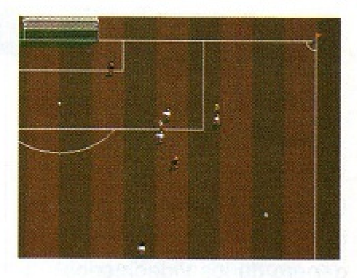
Versión actualizada de uno de los más exitosos programas de fútbol jamás realizados. Con unos gráficos enormemente mejorados, *sprites* de mayor tamaño y la perspectiva de siempre actualizada, este programa promete ser un gran éxito durante la próxima temporada. Puedes escoger entre una amplia gama de selecciones nacionales con todas sus estrellas actualizadas. La jugabilidad se mantiene, e incluso es mejorada en algunos aspectos, como el control de la selección de jugadores cuando no tienes la posesión del balón.

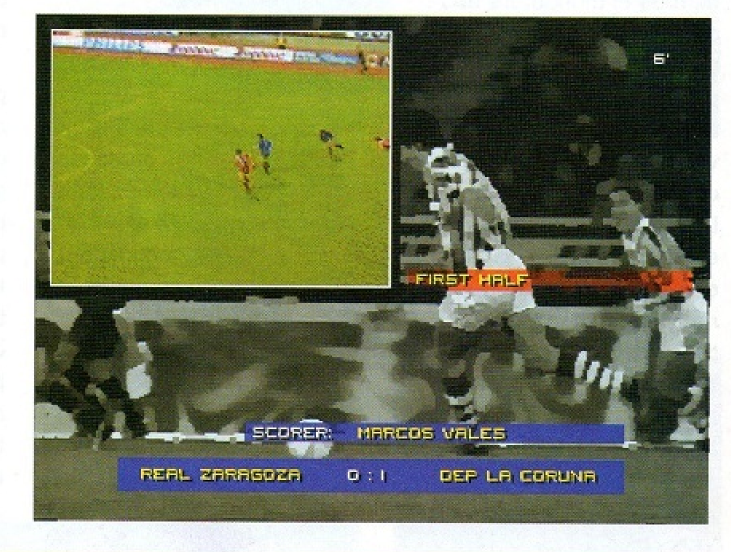




FOOTBALL GLORY

Un simulador de fútbol que viene a ser una versión aumentada de otro clásico del software deportivo : *Sensible Soccer*. El juego dispone de una amplia colección de clubes y selecciones nacionales con las que puedes disputar las más variadas competiciones. Además, puedes crearte tus propios torneos. Destacan las escenas de vídeo que hay tras los goles. Su manejo es sumamente sencillo (únicamente mediante cinco teclas), lo que no influye en lo variado de sus remates. Además, tiene detalles curiosos y divertidos, como las conversaciones entre los jugadores y el árbitro o la aparición de algún espontáneo que salta al campo y debe ser reducido por la policía. El programa utiliza una brillante perspectiva cenital.

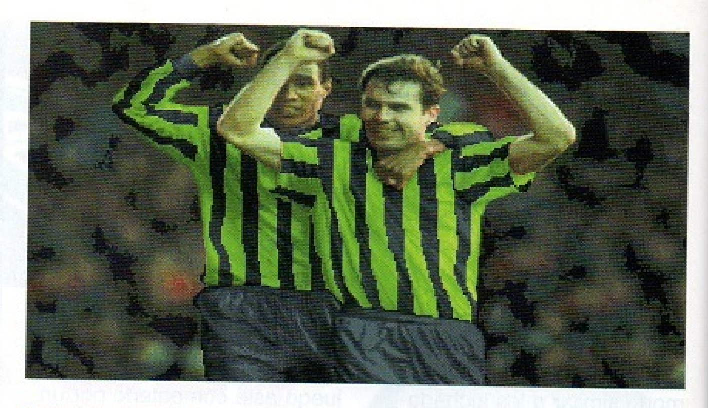




FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Tras este título se esconde uno de los mejores juegos de fútbol de la historia del software. Fue revolucionario en su día por incorporar la perspectiva isométrica, que hoy ya poseen gran cantidad de juegos. Su riqueza de posibilidades de juego es casi ilimitada (puedes realizar los más espectaculares remates: en plancha, chilena, etc.). Desgraciadamente, su manejo es algo complicado al principio, cosa que le resta jugabilidad. En el aspecto sonoro cabe destacar su versión CD-ROM, que tiene todos los movimientos comentados. También son curiosos los cánticos y vítores del público en los partidos, incluidos en todas las versiones del juego. Un clásico que no defraudará a los amantes de este noble deporte.

MANCHESTER UNITED



Segunda entrega de un clásico del tipo de manager. Su realización es totalmente opuesta a la de la primera parte. Si en el *Manchester United* (no confundir con el *Manchester United Europe*, comentado posteriormente) tenías que tomar el papel del manager de un equipo de la liga inglesa, ahora debes limitarte a jugar dicha liga y las competiciones europeas en un modo arcade. Incluye como característica destacada la posibilidad de jugar en modo SuperVGA, con la mejora gráfica que esto significa en cuanto a resolución y detalle. Presenta una perspectiva isométrica tradicional. Desgraciadamente, el tamaño de los *sprites* es tan reducido que se hace difícil el control del juego, aunque la jugabilidad es adecuada.





PLANET FOOTBALL

Infogrames también aporta su granito de arena en el amplio género de los videojuegos basados en el deporte rey. En *Planet Football*, encontrarás una divertida competición entre selecciones nacionales de todo el mundo. Es uno de los primeros juegos que ofrecen una perspectiva tridimensional, aunque todavía no estaba muy conseguida, con gráficos poligonales. Los textos de pantalla estaban traducidos al castellano, y los nombres de los jugadores de cada selección nacional se correspondían con los de los grandes ases de la época.





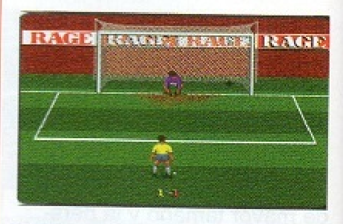
MANCHESTER UNITED EUROPE

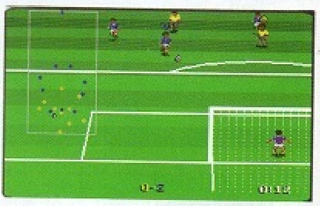
Una de las primeras muestras de juego híbrido: aúna las posibilidades del juego arcade con las opciones de manager del equipo. Podrás disputar cualquiera de las competiciones europeas, además de la copa intercontinental en tierras japonesas. Tienes una importante responsabilidad: tomarás las riendas del Manchester United, equipo estrella de la Premier League y del software futbolístico (uno de los equipos que ha dado nombre a mayor cantidad de juegos). Tienes las habituales posibilidades de modificar jugadores, entrenador, táctica, etc.

Finalmente, debes jugar los partidos (no existe la posibilidad de sólo verlos, como en otros simuladores tipo manager). La parte arcade viene presentada mediante una perspectiva lateral típica, con un manejo de los jugadores bastante sencillo. Por ser el decano de los juegos aquí presentados, se le puede achacar cierta falta de brillantez en los gráficos y especialmente en el apartado sonoro.



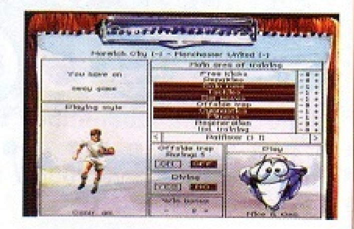
STRIKER

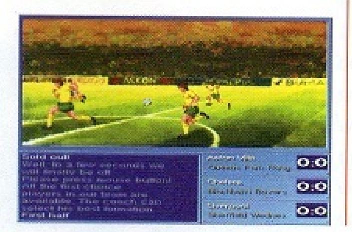




Para muchos, el juego que vamos a comentar ha sido el rey de la simulación futbolística durante bastantes años. La originalidad de su perspectiva y su insuperable jugabilidad han hecho de él un verdadero clásico. El campo se presenta en una perspectiva frontal. Verás el transcurso del encuentro como si estuvieses en el fondo de un campo, tras una portería. El ángulo de inclinación con el que ves el campo es modificable. Los *sprites* son de un tamaño mediano, si bien no hay diferencias notables entre distintas razas. Cada jugador tiene unas facultades propias. El punto fuerte de este programa es su jugabilidad, difícilmente igualable. Se pueden desarrollar jugadas de todo tipo con una enorme facilidad, dando lugar a partidos inolvidables.

ON THE BALL LEAGUE EDITION





Te encuentras ante un programa que podría considerarse como la definición de lo que debe ser un juego de manager. Tras escoger un equipo de la liga inglesa de primera o segunda división, apareces en un despacho desde el que controlas un mare mágnum de opciones. Tienes en tus manos el control absoluto de todos los aspectos del equipo. Escoges *sponsor*, contratas la publicidad de las vallas del campo, fijas el precio de la entrada, fichas o vendes jugadores, modificas las estrategias del equipo, ordenas entrenamientos adicionales y un interminable etcétera. Finalmente, debes jugar, pero no desde un punto de vista puramente arcade. Puedes ordenar marcajes especiales, cambios en la posición de los jugadores y todas las facetas que un entrenador desarrolla en el campo. Un completo simulador que hará las delicias de todos los aficionados.

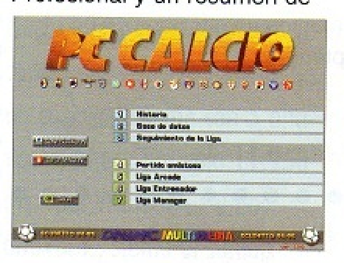
KICK OFF III EUROPEAN CHALLENGE

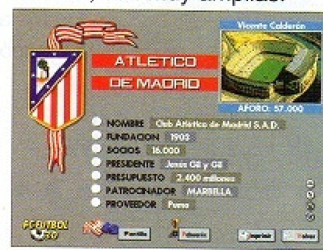


La tercera entrega de este programa es una conversión de videoconsola. Siguiendo la línea marcada por las dos primeras entregas, es un juego tipo arcade con perspectiva lateral. La versión sobre la que está realizado este comentario es la europea, distinta del resto porque los equipos y selecciones que posee son de este continente. La jugabilidad se ve mermada por el uso de un *joystick* y la excesiva dificultad en algunos aspectos. Tiene las características de un partido real, el reglamento actualizado, etc. Se le echa falta algo de realismo, importante característica de sus anteriores entregas, (el balón está pegado al jugador aunque gire o se mueva).

PC FÚTBOL 3.0 + PC CALCIO

Dada la pasión nacional por el llamado deporte rey, era difícil no encontrar algún juego dedicado a la esta competición. Tanto **PC Fútbol** como **PC Calcio** mantienen la misma estructura como juegos, de ahí que compartan este estudio. La única diferencia entre ellos es la liga en la que basan su desarrollo: la española el primero y la italiana el segundo. Los juegos reúnen en sí mismos características de manager, entrenador o arcade, a tu elección. Hay que añadir una base de datos con todos los equipos y jugadores de la Liga de Fútbol Profesional y un resumen de la historia del fútbol continental. El arcade tiene una perspectiva lateral clásica, de fácil manejo, aunque su jugabilidad no es la deseable. Las posibilidades de manager, en cambio, son muy amplias.





PREMIER MANAGER III

El mundo del software inglés está lleno de programas que simulan el quehacer diario de un directivo. Esta es una muestra de ese tipo de software. Sin salirse de los cánones fijados para estos programas, la variedad de opciones y la riqueza de sus gráficos lo convierten en uno de los que mejor muestran la dura vida de los gerentes de un club. Fichajes, préstamos para poder sobrevivir, lesiones y una larga lista de menesteres que acompañan a la ya de por si complicada lucha por el ansiado título de campeón de liga. Ponte en la piel de uno de estos directivos y trata de mantener el tipo con dignidad.

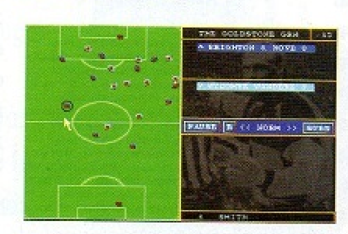






ULTIMATE SOCCER MANAGER



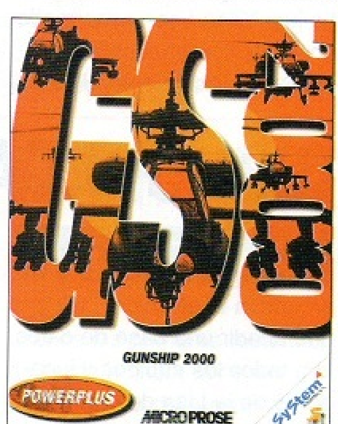


Para cerrar este reportaje, otra muestra del software británico de simulación de gerentes. Toma cualquier equipo de la primera división inglesa y llévalo a lo más alto. Las competiciones europeas son tu meta en primera división, y el ascenso a la Premier League para los equipos de segunda división. Buscar los fichajes más interesantes y rentables, saber cuándo y qué jugador es interesante traspasar, son algunas de tus actividades cotidianas. Posteriormente, debes dirigir a tu equipo en el desarrollo del partido, haciendo los cambios adecuados y escogiendo el esquema de ataque más interesante.

TODO A CIEN -BUDGET-

GUNSHIP 2000



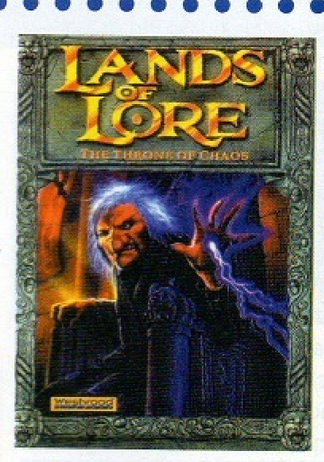


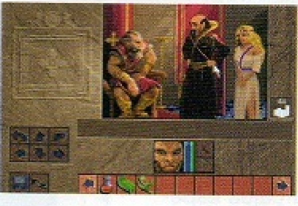
Aquí te presentamos la continuación de uno de los simuladores de helicóptero más míticos, que te permite coger los mandos de algunas de las más potentes armas de la guerra moderna. Unos gráficos muy superiores a su predecesor y una cantidad innumerable de misiones que abarcan los conflictos bélicos más actuales han hecho de él un producto importante que ahora podrás revivir en tu pantalla gracias a esta edición en formato CD-ROM a bajo precio. Un clásico imprescindible, aunque ya algo antiguo, para todos los amantes de la simulación de vuelo de helicópteros.



Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 Pesetas

LANDS OF LORE



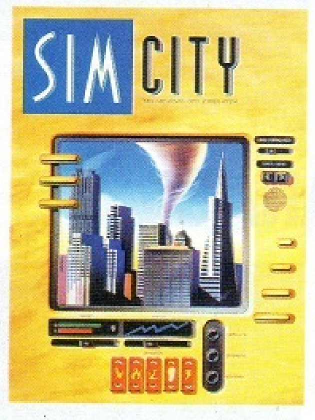


Los amantes de los juegos de rol, familiarmente conocidos por JDR o RPG en su versión inglesa, están de suerte. **Lands of Lore**, una de los títulos más representativos de este tipo de programas, aparece ahora en versión CD-ROM de bajo precio. Recorre el reino ayudando al rey Ricardo a evitar que los demonios tomen el poder. Realizado por Westwood Studios, los creadores de los famosísimos programas *Eye of the Beholder I* y *II*, y la saga de *Kyrandia*, no defraudará a los fanáticos del los juegos de rol, e incluso interesará al resto de usuarios a los que no guste normalmente esta clase de juegos.



Distribuidor: VIRGIN
Precio: 1.990 pesetas

SIM CITY CD



Versión CD de uno de los juegos que revolucionó el mundo de la estrategia en el PC, dando lugar a multitud de "clónicos". A las ya conocidas opciones que posees para emular la actividad de un alcalde, se añaden en esta versión aditamentos especiales. Aparecen vídeos a lo largo del transcurso de la partida comentando diversas situaciones de la misma, una presentación totalmente remozada con vídeo incluido y mejores y completos escenarios que te permitirán acometer nuevas empresas que alargarán la diversión intrínseca al juego durante horas y horas de entretenimiento.



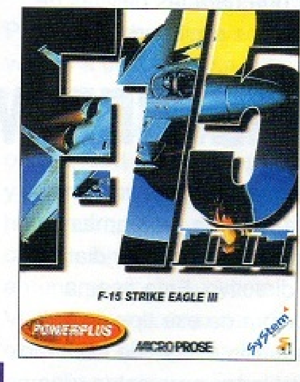


Distribuidor: VIRGIN
Precio: Consultar

F-15 STRIKE EAGLE III







La casa Microprose ha sido durante años garantía de enorme calidad en el mundo de la simulación de vuelo. Productos como esta tercera entrega de la saga *F-15 Strike Eagle* son clara muestra del porqué de esta superioridad. Unos gráficos completos y una acción trepidante te aseguran la diversión. Uno de los simuladores menos rigurosos de cuantos lanzó Microprose, lo cual le hace accesible a todos aquellos que no desean tener que manejar 30 teclas a la vez y leerse un libro para jugar una partida con su avión favorito.

Valoración
74

Distribuidor: SYSTEM 4
Precio: 1.995 Pesetas

¡¡ VIVID 3D: LO ÚLTIMO EN SONIDO TRIDIMENSIONAL!!

Prepárate para la aventura multimedia mas increíble y alucinante jamás vivida. ¿Te imaginas que los sonidos de tu PC, Mac o Consola de Videojuegos cobraran vida a tu alrededor, que te sintieras dentro de tus videojuegos preferidos? Gracias a NUREALITY y sus sistemas VIVID3D será posible porque su innovadora tecnología SRS transforma cualquier sonido mono o estéreo en un auténtico sonido tridimensional como si de un sistema Dolby Prologic se tratase y todo con una mínima inversión y utilizando solo 2 altavoces. ¿increíble verdad? No lo dudes más y asociate al sonido 3D. (con NUREALITY nada volverá a sonarte igual.)



VIVID3D PLUS



Hasta ahora para disponer de sonido surround se necesitaba un costoso sistema con 5 altavoces, ahora por sólo 11.950 pts. del VIVID3DPlus y dos altavoces, siente el sonido como una experiencia tridimensional única!

VIVID3DPRO

Un sistema con amplificador de 35w. con control de espacialización del sonido, la posibilidad de acercar la voz de nuestro cantante favorito sobre su música y además todo esto con un increíble sonido 3D gracias al sistema SRS y sólo por 19.950 pts.!
sólo lo encontrarás en NUREALITY

VIVID3D



¿ Porque sólo jugar con videojuegos cuando puedes estar dentro de ellos? con sólo 2 altavoces tendrás sonido 3D en cualquier lugar de tu habitación y sólo por : 8.950 pts.

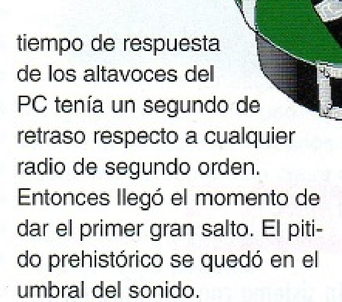
- Todos los precios incluyen IVA
- La tecnología SRS está patentada y es ganadora de los más prestigiosos premios como GAMES PLAYER, INNOVATIONS, MULTIMEDIA WORLD, RETAIL VISION.
- VIVID3D es compatible con SEGA, NINTENDO o cualquier otro sistema de videojuegos así como con equipos basados en tarjeta de sonido o sistemas estéreo.

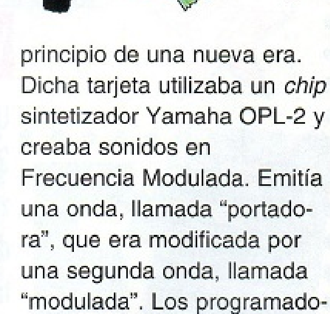
Deseo recibir más información
Nombre...Empresa....................
Dirección..
Población..........................Provincia..........................CP..............
Tel. ....Fax.............................
Enviar a: EUROMA TELECOM
C/ Infanta Mercedes, 83; 28020 Madrid
Tel.: 571 13 04 / 571 15 19 - Fax: 571 1911

EUROMA TELECOM S.L.

Los sonidos del silencio

Confusión. Todo lo que está en proceso ha sido siempre dominado por ella. Y más aún si tiene poco tiempo de vida. El sonido de los PCs es un retoño de apenas unos años. Y necesita una luz que disipe la confusión, un voz nítida en medio del silencio.





De un tiempo a esta parte, el sonido de los ordenadores personales ha dado un salto cualitativo y se ha colocado a la altura de los reproductores de sonido de mayor calidad del mercado. En la actualidad, los programadores tienen una amplia gama de posibilidades "sónicas"; en su elección intervienen factores de todo tipo: económicos, personales, de calidad, de compatibilidad, de espacio... Para mantener la cabeza sobre los hombros en este *mare magnum*, es necesario empezar por el principio.

EL PITIDO PREHISTÓRICO

Recordarás el molesto pitido o *beep*, o la combinación de molestos pitidos o *beeps* con que los PCs martirizaban, no hace mucho, nuestros oídos. Eran (y son) el resultado de la manera más barata de enviar una señal al sistema incorporado en el altavoz del ordenador. Los programadores hacían lo que podían jugando con las escasas posibilidades de los *beeps*, pero no conseguían ninguna maravilla.

Por otro lado, los demás ordenadores (Atari, hoy en vías de extinción, Amiga y Macintosh) tenían sistemas de reproducción de sonido muy avanzados. Los efectos de sonido, por llamarlos de alguna manera, y la música reproducidos con *beeps* se quedaron en seguida anticuados e incluso ridículos. La compañía Access Software, creadora del afamado *Links*, buscó siempre una manera de reproducir voces digitalizadas. Pero incluso con la tecnología *beep* más avanzada, el tiempo de respuesta de los altavoces del PC tenía un segundo de retraso respecto a cualquier radio de segundo orden. Entonces llegó el momento de dar el primer gran salto. El pitido prehistórico se quedó en el umbral del sonido.

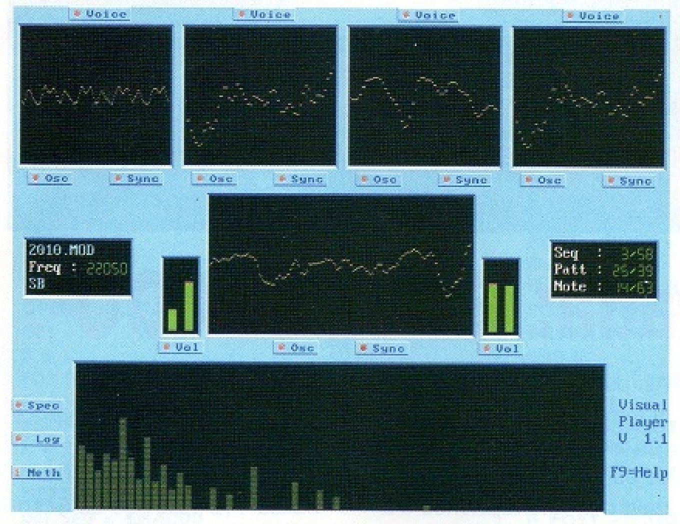
LA ERA DE LAS TARJETAS DE SONIDO

En 1987 apareció, finalmente, la primera tarjeta de sonido propiamente dicha, AdLib, de Adlib Multimedia. Era el principio de una nueva era. Dicha tarjeta utilizaba un *chip* sintetizador Yamaha OPL-2 y creaba sonidos en Frecuencia Modulada. Emitía una onda, llamada "portadora", que era modificada por una segunda onda, llamada "modulada". Los programadores pueden simular música o

TARJETAS MÁS COMUNES

Aquí te presentamos una pequeña lista con las mejores tarjetas de las más importantes familias y sus requerimientos mínimos. Gracias a ella te podrás hacer una idea del "asunto sónico"; la gama es tan extensa que necesitaríamos muchas páginas para no dejarnos ninguna en el tintero.

Genoa Audio Blitz 3D: 286, 4 MB RAM, 4 MB HD.
Gravis Ultrasound 3 CD: 386, 2 MB de RAM, 16 MB HD.
Media Visium Premium 3-D: 386, 3 MB RAM, 6 MB HD.
Sound 2000: 286, 2 MB RAM, 4 MB HD.
Sound Blaster 16 Value: 386, 4 MB RAM, 6 MB HD.
Sound Blaster AWE32: 386, 4 MB RAM, 15 MB HD.
Sound Leader Pro 16E: 386, 4 MB RAM, 6 MB HD.
Trust Sound Expert Deluxe Wave 32: 386, 2 MB RAM, 4 MB HD.
Turtle Beach MAUI: 386DX25, 2 MB RAM, 3 MB HD.
Turtle Beach MONTEREY: 386, 2 MB RAM, 2 MB HD.



Algunos programas, como *Visual Player*, permiten escuchar melodías de diferentes formatos, representando en pantalla sus ondas.

sonidos especiales variando la relación entre ambas ondas. La verdad es que no era nada del otro mundo si se comparaba con un equipo de sonido, pero por lo menos daba la talla.

Al año siguiente, entró en escena la tarjeta Roland LAPC-1, primera en incorporar el sistema MIDI. Este sistema había aparecido en 1983, y desde entonces se habían sucedido distintos módulos MIDI (Musical Instrument Digital Interface), también de la familia Roland, pero hubo que esperar casi hasta el fin de la década para que el sistema fuese utilizado en una tarjeta.

En 1989 salió al mercado la hoy universalmente conocida tarjeta de sonido Sound Blaster. Basada también en el *chip* OPL-2 de Yamaha y compatible con la tarjeta AdLib, aportaba numerosas ventajas. La primera de ellas es que era ostensiblemente más barata que la Roland LAPC-1; además, tenía puerto para *joystick*, capacidad de voz, un puerto simulador de MIDI y la posibilidad de grabar y reproducir sonidos digitales. Esta última característica fue la



más importante para los programadores; gracias a ella, conseguían efectos de sonido increíbles y voces reales.

Al principio la calidad de esos sonidos no era muy buena, pero en poco tiempo aparecieron nuevas versiones de la tarjeta y también atacó la competencia. Fue una auténtica avalancha.



EL PANORAMA ACTUAL

Hoy en día, la gama de tarjetas disponibles es inmensa (en la tabla número uno tienes una pequeña muestra). En este momento, así pues, tanto los usuarios como los programadores tienen un gran abanico de posibilidades a su disposición.

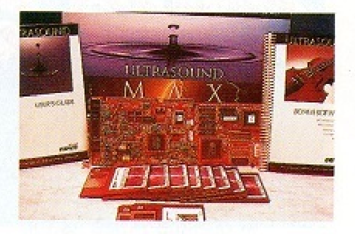
Gran parte de las tarjetas de sonido que saturan el mercado (las más avanzadas, en realidad) utilizan un sintetizador de tabla de ondas, con un resultado mucho mejor que el del sintetizador de Frecuencia Modulada. Además, el sistema MIDI no ocupa apenas espacio. Esto se debe a que los ficheros con extensión .MID no tienen dentro de sí muestras del sonido; simplemente están compuestos por líneas de comandos que le indican al sintetizador de tablas de ondas los sonidos que debe reproducir y de qué forma.

Los desarrolladores tienen otra manera de conseguir sonidos de alta calidad, esta vez proveniente de las fabulosas posibilidades del CD-ROM. Como muchas tarjetas de sonido se pueden unir a lectores de CD-ROM, los desarrolladores pueden acceder al *Red Book* (Libro Rojo) de audio que se encuentra sobre él.

Por lo demás, no me atrevería a decir que tal tarjeta de sonido es mejor que tal otra, ni que un sistema de grabación y reproducción de sonido está por encima de otro. Los desarrolladores tienen objetivos muy definidos y saben escoger lo más útil para cada caso.

Los usuarios, por su parte, deben (o más bien debemos) buscar información lo más completa y fiable posible y elegir la tarjeta de sonido más adecuada. Y no es una tarea fácil.

P. López



FORMATOS

En esta segunda lista te ofrecemos las extensiones más usuales de los ficheros de sonido, con una pequeña explicación que te ayudará a comprender mejor cada uno de los formatos.

.CMF: Siglas de Creative Music Files, es una versión de los ficheros de extensión .ROL del sintetizador de la Frecuencia Modulada.
.MID: Este fichero apenas ocupa espacio; informa al sintetizador de la tarjeta qué sonidos tiene que reproducir.
.MOD: Fichero de características similares al .MID que incluye las muestras de sonido necesarias para su reproducción.
.ROL: A pesar de ser uno de los ficheros más antiguos, todavía hoy lo utilizan muchas tarjetas de sonido. Es un formato de sintetizador de Frecuencia Modulada.
.S3M: De similares características que el formato .MOD, pero con un límite de 32 canales de sonido.
.VOC: "Hermano" del fichero .WAV (o al revés), es un formato de grabación de sonido digital.
.WAV: Es el formato de los archivos de sonido de Microsoft Windows. Ocupan mucho espacio en el disco duro, pero consiguen un sonido digital de alta calidad.
.XM: Formato de reciente aparición utilizado por el programa Fastraker, que tiene mayores posibilidades que el conocido y antes mencionado **.S3M**.



Dispositivos de entrada: EL TECLADO

Es, sin lugar a dudas, el dispositivo de entrada más famoso y el más usado, a pesar de en modo alguno se ha diseñado para los juegos.

No es muy difícil saber qué es el teclado. De hecho, cualquier persona a la que se pregunte es capaz de contestar. Se trata de un "cacharro" a través del que escribes en el ordenador, introduciendo los datos que deseas. Pertenece, por tanto, al grupo de dispositivos de entrada.

¿CÓMO FUNCIONA?

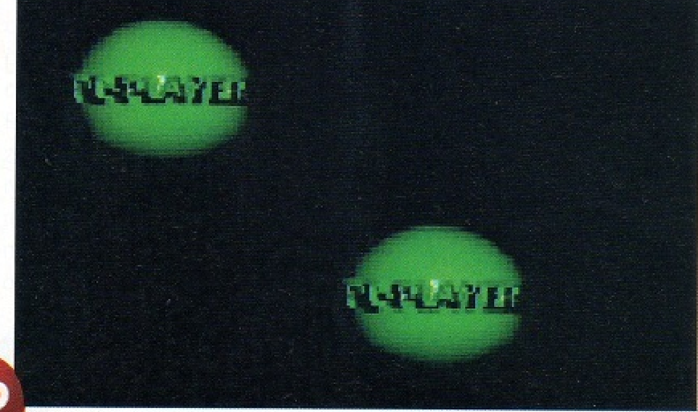
El funcionamiento de este dispositivo es bastante sencillo. Tanto en los teclados táctiles como los mecánicos, cuando pulsas una tecla (que se encuentra en contacto con una membrana o una placa) se produce una señal que llega al ordenador a través del cable que los une.

Cada vez que pulsas o sueltas una tecla, se genera una, así llamada, interrupción 9; ésta, una vez haya leído el valor que esté en el puerto 60h, te informa de lo que ha sucedido.

Cada tecla tiene asociado un código de *scan* (*SCAN CODE*) que se almacena en los 7 *bits* más bajos del *byte* que estés leyendo.El *bit* más significativo (*bit* 7) te dice qué ha pasado. Si es 0 significa que una tecla ha sido pulsada, si es 1 te indica que la tecla ha sido liberada. Cuando, por ejemplo, pulsas la tecla "ESC", el puerto muestra un valor 1 (el 1 es el código de *scan* de "ESC").

Si, en cambio, mantienes pulsada una tecla, seguirás generando las mencionadas interrupciones 9 y cada vez el puerto seguirá mostrando el valor 1. Cuando sueltes dicha tecla, en el puerto aparecerá el valor 129 (1 +128), indicando con un 1 que la tecla ha sido soltada.

En lo que se refiere a la programación de videojuegos, tienes que obtener una entrada desde el teclado de la forma más limpia posible.



Así pues, nos olvidaremos de la forma de leer los caracteres desde el teclado a través de su puerto; lo haremos a través de interrupciones o a través de las funciones estándar de nuestros lenguajes de programación.

Otra forma sencilla de leer el teclado es como lo hace la mayoría de los lenguajes de programación. Es decir, a través de la interrupción 16h :

Bios INT 16h.
Función 00h, Leer un carácter desde el teclado:
Entrada AH: 00h.
Salida AH: Código de Scan del teclado.
AL: Código ASCII del carácter.
Función 01h, Leer el estado del teclado:
Entrada AH: 01h.
Salida AH: Código de Scan del teclado
AL: Código ASCII del carácter.

CÓDIGOS DE TECLADO

Estos son los códigos de teclado, es decir, la correspondencia entre cada teclado y el código del ordenador.

Scan Code	Key	Scan Code	Key
01	ESC	44	Z
02	1	45	X
03	2	46	C
04	3	47	V
05	4	48	B
06	5	49	N
07	6	50	M
08	7	51	, <
09	8	52	. >
10	9	53	/ ?
11	0	54	SHIFT DERECHO
12	-	55	* (KEYPAD)
13	= +	56	ALT IZQUIERDO
14	BACKSPACE	57	SPACEBAR
15	TAB	58	CAPSLOCK
16	Q	59	F1
17	W	60	F2
18	E	61	F3
19	R	62	F4
20	T	63	F5
21	Y	64	F6
22	U	65	F7
23	I	66	F8
24	O	67	F9
25	P	68	F10
26	[{	69	NUMLOCK (KEYPAD)
27	] }	70	SCROLL LOCK
28	ENTER (RETURN)	71	7 HOME (KEYPAD)
29	CONTROL IZQ.	72	8 UP (KEYPAD)
30	A	73	9 PGUP (KEYPAD)
31	S	74	- (KEYPAD)
32	D	75	4 LEFT (KEYPAD)
33	F	76	5 (KEYPAD)
34	G	77	6 RIGHT (KEYPAD)
35	H	78	+ (KEYPAD)
36	J	79	1 END (KEYPAD)
37	K	80	2 DOWN (KEYPAD)
38	L	81	3 PGDN (KEYPAD)
39	; :	82	0 INSERT (KEYPAD)
40	' "	83	. DEL (KEYPAD)
41	` ~	87	F11
42	SHIFT IZQ.	88	F12

LISTADO

```
DECLARE SUB muevepelota ()
DECLARE SUB APAGA ()
DECLARE SUB ponerpal (COLORN AS INTEGER,
R AS INTEGER, G AS INTEGER, B AS INTEGER)
DIM SHARED pelota%(1 TO 2891)
DIM PALETA AS STRING * 768
DEFINT A-Z
CLS
SCREEN 13
OPEN "pcpl.PAL" FOR RANDOM AS #1 LEN = 768
GET #1, 1, PALETA
K = 1
FOR N = 0 TO 255
CALL ponerpal(N, ASC(MID$(PALETA, K, 1)),
ASC(MID$(PALETA, K + 1, 1)), ASC(MID$(PALETA,
K + 2, 1)))
K = K + 3
NEXT N
DEF SEG = &HA000
BLOAD "pcpl.DAT", 0

GET (130, 74)-(189, 123), pelota%
CLS
PUT (10, 10), pelota%
CALL muevepelota

SUB muevepelota
DIRECION = 0
POSX = 100
POSY = 100
INC = 1
INC2 = 1
WHILE a = a
'Lee el teclado y cambia de direccion
    kbd$ = INKEY$
        SELECT CASE kbd$
            CASE CHR$(0) + "H": DIRECION = 1
            CASE CHR$(0) + "P": DIRECION = 2
            CASE CHR$(0) + "K": DIRECION = 3
            CASE CHR$(0) + "M": DIRECION = 4
            CASE CHR$(0) + "G": DIRECION = 5
            CASE CHR$(0) + "I": DIRECION = 6
            CASE CHR$(0) + "O": DIRECION = 7
            CASE CHR$(0) + "Q": DIRECION = 8
            CASE "+": INC2 = INC2 + 1
            CASE "-": INC2 = INC2 - 1
            CASE "Q": END
            CASE ELSE
        END SELECT
IF INC2 <= 0 THEN INC2 = 1
IF DIRECION = 1 THEN POSY = POSY - INC
IF DIRECION = 2 THEN POSY = POSY + INC
IF DIRECION = 3 THEN POSX = POSX - INC
IF DIRECION = 4 THEN POSX = POSX + INC
IF DIRECION = 5 THEN
POSY = POSY - INC
POSX = POSX - INC
END IF
IF DIRECION = 6 THEN
POSY = POSY - INC
POSX = POSX + INC
END IF
IF DIRECION = 7 THEN
POSX = POSX - INC
POSY = POSY + INC
END IF
IF DIRECION = 8 THEN
POSX = POSX + INC
POSY = POSY + INC
END IF
IF POSX < 1 THEN
POSX = 1
IF DIRECION = 3 THEN DIRECION = 4
IF DIRECION = 5 THEN DIRECION = 8
IF DIRECION = 7 THEN DIRECION = 6
END IF
IF POSY < 1 THEN
POSY = 1
IF DIRECION = 5 THEN DIRECION = 8
IF DIRECION = 1 THEN DIRECION = 2
IF DIRECION = 6 THEN DIRECION = 7
DIRECION = 2
END IF
IF POSX > 260 THEN
POSX = 260
IF DIRECION = 6 THEN DIRECION = 7
IF DIRECION = 4 THEN DIRECION = 3
IF DIRECION = 8 THEN DIRECION = 5
END IF
IF POSY > 150 THEN
POSY = 150
IF DIRECION = 7 THEN DIRECION = 6
IF DIRECION = 2 THEN DIRECION = 1
IF DIRECION = 8 THEN DIRECION = 5
END IF

PUT (POSX, POSY), pelota%, PSET
FOR N = 1 TO 3000 / INC2: NEXT N
WEND
END SUB

DEFSNG A-Z
SUB ponerpal (COLORN AS INTEGER,
R AS INTEGER, G AS INTEGER, B AS INTEGER)
OUT (&H3C8), COLORN
OUT (&H3C9), R
OUT (&H3C9), G
OUT (&H3C9), B
END SUB
```

Este listado te permite mover una pelota en pantalla con el teclado numérico o con las teclas de cursor. Para acelerar el movimiento de la pelota, pulsa la tecla "+", y para frenar la tecla "-".

Flag Cero: Si está a 0 hay un carácter esperando. Si es un 1 no hay ningún carácter.

Función 02h, Retornar los *flags* del teclado:

Entrada AH: 02h.

Salida AL: *Flag* del teclado.

Bit 0: *Shift* derecho activado.

Bit 1: *Shift* izquierdo activado.

Bit 2: *Control* activado.

Bit 3: *Alt* activado.

Bit 4: *Scroll Lock* activado.

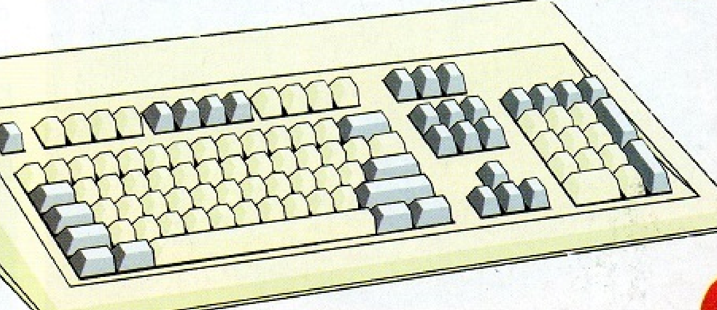
Bit 5: *Num Lock* activado.

Bit 6: Caps lock activado.

Bit 7: Insert activado.

De esta manera, tienes la posibilidad de averiguar qué tecla ha sido pulsada en cada momento. Esta segunda forma tiene el inconveniente de que con ella no puedes controlar cuándo se sueltan las teclas.

Si eres un de los abundantes amantes de la comodidad, puedes usar las funciones estándar de lectura del teclado, que incorporan todos los lenguajes de programación. En el listado que te ofrecemos en esta página, por ejemplo, puedes ver cómo se hace esto en Quick Basic.



Estas funciones, normalmente, no pueden leer más que los carácteres ASCII, con lo que sólo tienes que ver si la tecla pulsada es la que esperabas.

Otra cosa importante que debes saber cuando te enfrentas a un teclado es que todas las teclas especiales, como las de función o los cursores, devuelven un valor doble, inicialmente un 0, y luego el valor de la tecla, para de esta forma diferenciarse del resto de ellas.

Como hasta ahora hemos tomado como materia prima de nuestra enseñanza QBasic, te ponemos, como habrás podido ver, ejemplos de este programa casi constantemente. Así pues, en Quick Basic se seguiría el siguiente proceso, a través de la función INKEY$ del susodicho programa:

INKEY$ genera una cadena nula si no hay ningún carácter para devolver.

Para las teclas estándar, INKEY$ genera una cadena de 1 *byte* que contiene el carácter leído.

Para las teclas extendidas, INKEY$ genera una cadena de 2 *bytes* que contienen el carácter nulo (ASCII 0) y el código de teclado.

Ejemplo para Esc:

```
PRINT "Presione Esc para
salir..."
DO
LOOP UNTIL INKEY$ =
CHR$(27)  '27 es el código
ASCII para "ESC"
```

En el CD-ROM de la revista encontrarás más información sobre lo aquí tratado (el listado y las pantallas de ejemplo).

J. Rodríguez



Esta vez te presentamos un programa share español. Sigue la estela de los clásicos *shoot'em up*, en concreto del conocido *Raptor*: tienes que eliminar sin miramientos todo lo que se te ponga en medio...

TRAUMA

Los amantes de los juegos arcade están de enhorabuena. La empresa española Friendware publicará en breve el programa **Trauma**, un *shoot'em up* (esto es, "matamarcianos", "dispara contra todo lo que se mueva", o como más te guste llamarlo...) creado por las compañías programadoras Noria Works y Enigma Software.

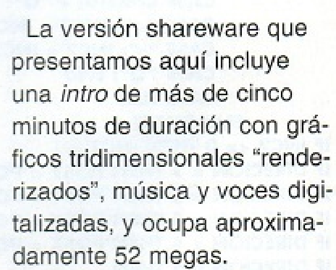
Tienes que hacerte cargo de la flotilla de naves de un imperio intergaláctico con el objeto de finalizar con éxito todas las misiones que te sean asignadas en diferentes planetas. En la versión registrada de Trauma podrás elegir entre tres imperios diferentes con cinco pilotos distintos, y dispones de trece planetas con más de cinco misiones cada uno. La versión shareware sólo ofrece el primero de estos imperios.

Trauma te recordará mucho a *Raptor*, un viejo conocido del mundo shareware, y uno de los mejores ejemplos del género arcade. Seguirás la acción a vista de pájaro, disparando a las naves enemigas y bombardeando los objetivos de la misión. A diferencia de *Raptor*, tu nave avanzará en vertical en algunos tramos del recorrido y en horizontal en otros. Tienes la posibilidad de elegir entre 18 naves y 23 armas diferentes, lo que le da una mayor variedad al juego. Sin embargo, tus pilotos tiene que esmerarse mucho para subir de rango y acceder a las armas más avanzadas. Hay objetivos primarios y secundarios; por lo demás, debes tener especial cuidado de no tocar los objetivos prohibidos...

Además de las ya citadas, aquí te presentamos las restantes características principales de Trauma:

- Cuatro efectos de sonido digitalizado simultáneos y diversos efectos de sonido multicanal, dependiendo de tu tarjeta de sonido.
- Secuencias de transición entre fases "renderizadas" en tres dimensiones para seguir más cómodamente la historia.



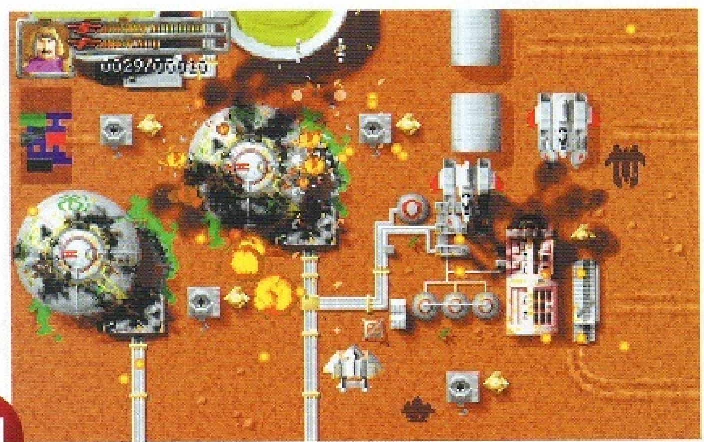


- Efectos de sombras y nubes que consiguen imprimir un mayor realismo al desarrollo del juego.
- Posibilidad de grabación y carga de partidas; gracias a ello podrás abandonar temporalmente el programa y volver posteriormente al mismo punto.
- Misiones de entrenamiento para practicar los diferentes ataques y aprendizaje del manejo de las distintas armas.
- Muestra de estadísticas de combate al final de cada una de las misiones, con puntuaciones y porcentaje de enemigos destruidos.

La versión shareware que presentamos aquí incluye una *intro* de más de cinco minutos de duración con gráficos tridimensionales "renderizados", música y voces digitalizadas, y ocupa aproximadamente 52 megas.

Día a día, pasito a pasito, con la velocidad de una rana anquilosada, nuestro software patrio se afianza en las primeras posiciones del *ranking* del software mundial con programas como **Trauma**, que superan en calidad a gran parte de los títulos presentados en otros países.

F. DE LA VILLA







HARDWARE

Microsoft no se cansa de lanzar nuevos productos al mercado, todos ellos encaminados a dar otro paso hacia un futuro cada vez más cercano, como con este nuevo *joystick*.



SIDEWINDER 3D PRO y FURY³

Se trata de uno de los últimos lanzamientos hardware de la incansable corporación Microsoft. Es una palanca de juegos (o *joystick*, si lo prefieres) con las características más avanzadas de este tipo de dispositivos, como botones adicionales, deslizador, *mini-joystick* complementario y control de timón. Es capaz de trabajar en tres modos diferentes: CH Flightstick Pro, ThrustMaster y SideWinder 3D Pro, lo que le convierte en un *joystick* ideal para los simuladores existentes y venideros. Además, puede trabajar como *joystick* digital para los juegos de Windows 95 y como analógico para los de MS-DOS.

El aparato está compuesto por una base dividida en dos niveles y un mango. La base contiene en el nivel más bajo 4 botones de disparo adicionales y en el nivel superior el deslizador, que hace las veces de palanca de gases de un avión. En la parte frontal de la base se encuentra un selector de dos posiciones que sirve para seleccionar el modo de funcionamiento. Para utilizarlo como SideWinder 3D Pro, cualquiera de las dos posiciones sirve.

Por su parte, el mango dispone de los cuatro botones habituales en un *joystick* moderno: uno en la parte frontal (*trigger*), otro en la posterior y dos en el lateral izquierdo. Sin embargo, estos dos últimos no son muy adecuados para una persona zurda. Además de los botones, incluye un *mini-joystick* (*hat switch*) en la parte superior, ideal para la selección de objetivos, vistas, etc. El mango te sirve de control de timón si lo giras sobre su eje unos grados a izquierda y derecha.

El *joystick* tiene un buen diseño y es cómodo de usar. Incluye una pequeña base en la parte inferior del mango para descansar la mano, un detalle que se agradece tras un rato de juego. Pero tiene un inconveniente: no dispone de ningún sistema de fijación (como unas ventosas), por lo que debes sujetar la base con la otra mano para que no se mueva. El *joystick* ha sido probado con *Microsoft Fury3* (*Fury* al cubo), un juego para Windows 95 que se puede encontrar en las tiendas junto con el *joystick* que aquí presentamos. *Fury3* es la versión Windows 95 de *Terminal Velocity*, con nuevos mundos y fases, en el que además podrás ver la nave desde el exterior.

F. DE LA VILLA



FICHA:
Nombre: SideWinder 3D Pro y Fury 3
Fabricante: Microsoft
Distribuidor: Microsoft
Precio: 14.900 Ptas.
Valoración: 85%



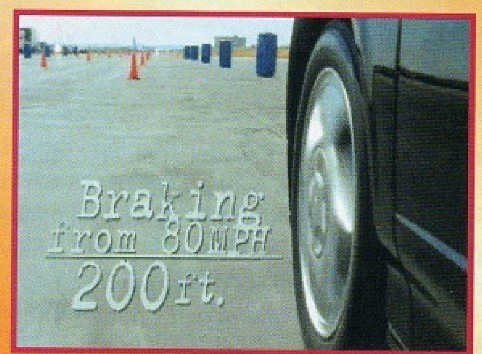




La entrada de *The Need for Speed* ha sido más que notable: directamente al número 1 de nuestra lista, derrocando de su trono al ya clásico líder de nuestro Hit Parade, *Doom*. Se nota que los nuevos juegos van ganando vuestro corazoncito...

Need for Speed





Uno de los mejores simuladores automovílisticos de la historia (aunque dentro de poco tendrá varios rivales), se ha encaramado al número uno de la lista.

Doom 1 y 2

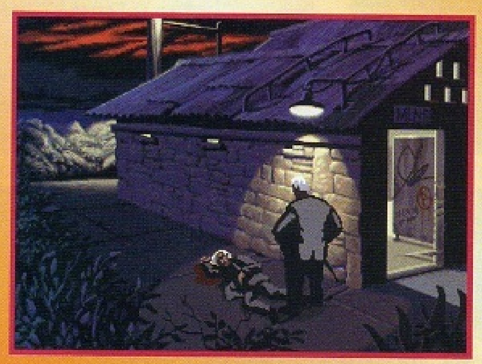




El rey ha muerto... ¡Viva el rey!. Bueno, no hay que ser tan exagerados, ya que se mantiene en la segunda posición de la lista gracias a vuestros votos.

Full Throttle

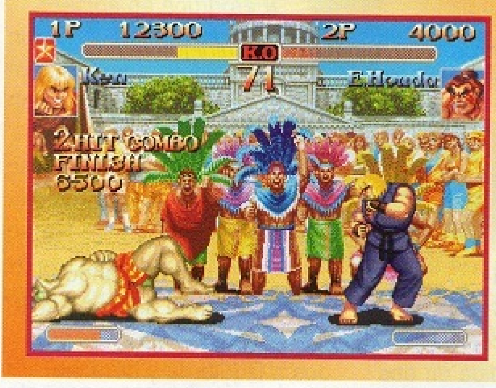




La última aventura animada de LucasArts ha subido un puesto. Aunque a paso de tortuga, cada vez está más cerca de la cima.

SSFII Turbo

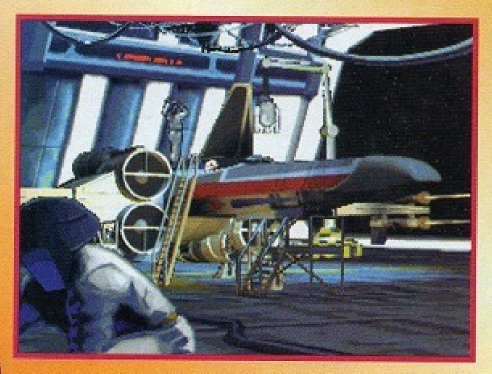




Aunque ya han salido otros juegos de lucha, ninguno ha superado a la conversión de Gametek de la excelente máquina recreativa de Capcom.

X-Wing

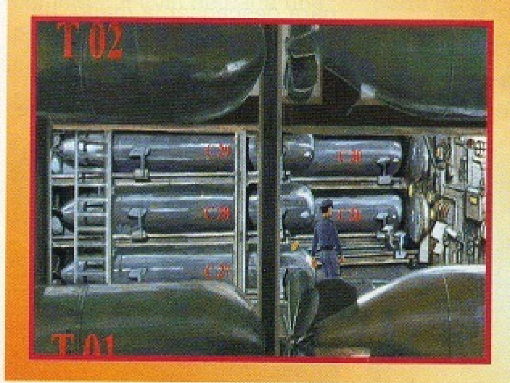




Lo de X-Wing va por meses. Si bien en algunos ni aparece, en otros todos parecéis recordar las excelencias de este simulador de LucasArts.

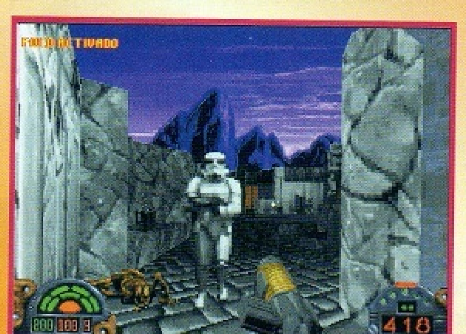
Prisoner of Ice





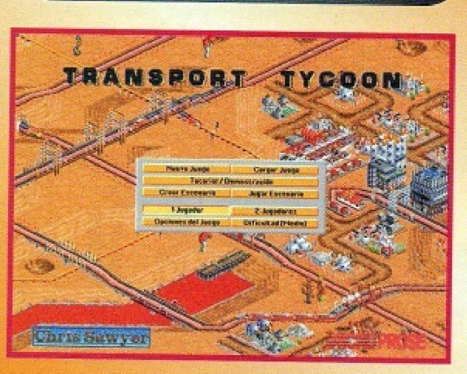
Infogrames y sus aventuras con el prisionero del hielo, también escalan esa terrible cuesta que se produce en las primeras posiciones de nuestra lista.

Dark Forces 7



Tercer juego de LucasArts en el Hit Parade de este mes. Los juegos de esta compañía siempre han estado presentes entre todos vosotros.

T. Tycoon 8



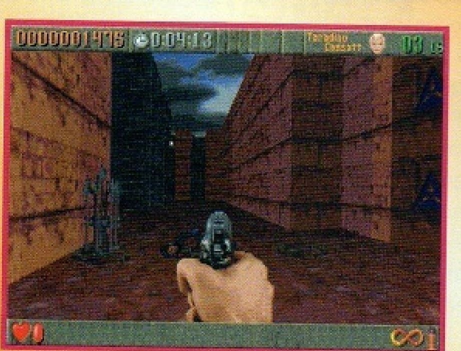
Otro programa que regresa a la lista es Transport Tyccon. Todos sus seguidores están de suerte con el nuevo disco de datos World Editor.

Fade to Black 9



El regreso de los franceses de Delphine al panorama mundial no ha podido tener mejor pie, ya que Fade to Black es un juego impresionante, y muy difícil.

Rise of the Triad 10



El *Doom* sangriento ha bajado hasta el último puesto de la lista. Si vuestros votos no lo remedian, es posible que el mes que viene ya no esté...

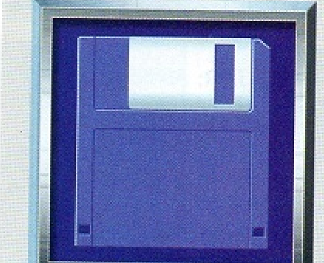
LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



1. The Need for Speed
2. Fade to Black
3. Full Throttle
4. X-Com:Terror from...
5. Dark Forces
6. Prisoner of Ice
7. Lost Eden
8. US Navy Fighters
9. Ultimate Doom
10. Phantasmagoria



1. PC Fútbol 4.0
2. PC Basket 3.0
3. S. Street Fighter 2 Turbo
4. Fifa International Soccer
5. Rise of the Triad
6. MundoDisco
7. Manchester United 2
8. Tie Fighter
9. Flight Simulator 5.1
10. Aces of the Deep

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 5

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Cinco de nuestra revista:

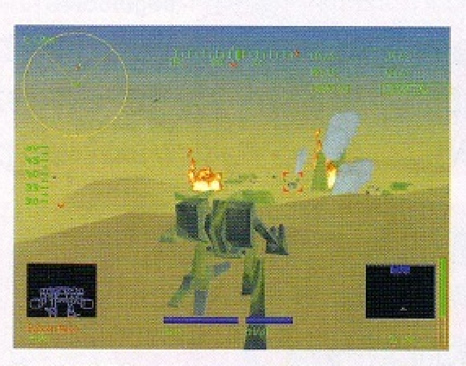
- **LUIS F. VALLEJO (Gijón, ASTURIAS)**
- **MANUEL CEBOLLA BENEDITO (Sueca, VALENCIA)**
- **RAMÓN PITARQUE LLERDA (BARCELONA)**
- **ALBERTO AGUILAR REY (Jerez de la Frontera, CA)**
- **OTGER MARINE MUÑOZ (BARCELONA)**

¡JUEGA CON NOSOTROS...!

¡No tardes! Envíanos ya mismo una carta con tus datos personales, indicando hasta un total de tres de tus juegos favoritos. Gracias a tu elección y la del resto de lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade de este número. Como agradecemos tu colaboración y la del resto de los lectores, sorteamos entre todas las cartas recibidas cinco juegos. De este modo disfrutarás más con tu revista favorita.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID





MECHWARRIORS II

Si a pesar de que pasas innumerables horas luchando a través de los mundos prohibidos de *Mechwarrior 2* y hay alguna misión que te supera, aquí tienes unos trucos para seguir adelante.

Para que los trucos sean efectivos debes pulsar Ctrl+Alt+Shift y el código que deseas.

- **BLORB:** Invulnerabilidad completa.
- **CIA:** Munición y armas ilimitadas.
- **MIGHTYMOUSE:** Fuel del *jet* de salto infinito.
- **FLYGIRL:** Añade *jets* de salto a cualquiera de los posibles "Mech".
- **XRAY:** Produce igual efecto que la mejora de imagen con la posibilidad añadida de ver a través de objetos, para así detectar más rápidamente a los enemigos.
- **DORCS:** Te permite conocer a los programadores del juego gracias a una fotografía.
- **ENOLAGAY:** Destruye todos los objetivos de la misión, concluyendo así la misma.
- **ICANHACKIT:** Finaliza la misión con éxito, evitándote mayores problemas.
- **TINKERBELL:** Desbloquea la cámara de tu "Mech" permitiendo moverla.
- **HANGAROUND:** Permite continuar con la misión cuando finaliza el tiempo.
- **GANKEM:** Destruye los "Mech" marcados como objetivo.



ONE MUST FALL 2097

Este juego también tiene una serie de golpes secretos que te permitirán defenestrar sin piedad a tus rivales, convirtiéndote en el robot más "machote" del universo venidero.

- **SHREDDER y ELECTRA:** Abajo, derecha y puño.
- **GARGOLA:** Izquierda, diagonal abajo-izquierda, abajo, diagonal abajo-derecha, derecha, diagonal arriba-derecha, arriba, diagonal arriba-izquierda, izquierda y puño.
- **CRONOS:** Abajo, abajo, derecha y puño.
- **THORN:** Izquierda, izquierda, derecha y puño.



- **JAGUAR:** Abajo, abajo, arriba y puño.
- **KATANA:** Izquierda, diagonal arriba-izquierda, arriba, diagonal arriba-derecha, derecha, diagonal abajo-derecha, abajo, diagonal abajo-izquierda, izquierda y puño.
- **FLAIL:** Derecha, derecha y puño.
- **NOVA:** Izquierda, derecha, abajo, izquierda y puño.

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS

Para todos aquellos que querais ser unos mercaderes espaciales tan periciosos como el mítico *Han Solo* y no deseis eternizaros en el intento, os presentamos unos trucos que engrosarán vuestras arcas.

La idea consiste en transportar pasajeros. Cuando aparezca la opción de pedirles un **10% más de dinero**, realizala repetidas veces, y ellos pagaran en todas las ocasiones, con lo que conseguiras un enorme incremento en tus divisas, que te permitirán convertirte en millonario.

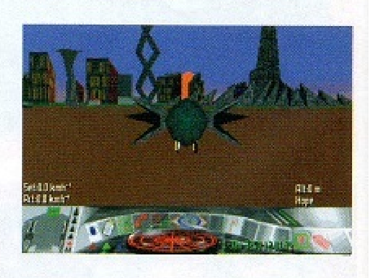


WING COMMANDER III

Si te has quedado atascado en las siempre difíciles misiones de este trepidante juego de *Origin* , seguidamente te ofrecemos unos trucos que te permitirán superar esta fase del juego con facilidad.

Cuando estés en el *prompt* del DOS , comienza el juego escribiendo **WC3 -MITCHELL**,con lo que se habilitarán los trucos.

Pulsa **CTRL+W** para destruir todos los objetivos que tengas marcados en ese momento, y **CTRL+ALT+W** para destruir todos los enemigos que aparezcan en tu radar en ese instante. Un detalle gracioso: cada vez que empieces una misión oirás a todo el equipo de producción de *Origin* gritando "Mitchell!".



PREGUNTAS Y RESPUESTAS

P *Después de sufrir miles de avatares, el psicópata asesino de Police Quest: Open Sesion me golpea y aparezco en un apartamento sin ningún objeto. Cojo un spray, pero cuando lo uso contra él, se abalanza sobre mi y me fulmina.*

SARA GIL FERRERAS (MADRID)

R La solución a tu problema se encuentra en la nevera del apartamento. Allí encontraras la cabeza de una víctima anterior. Busca en su interior y encontrarás un mechero, que combinado con el *spray* se convierte en una práctica arma.

¡ESPERAMOS TUS TRUCOS!

Como todos los meses, te ofrecemos una selección con los mejores trucos del mes. Queremos que colabores con nosotros, por lo que si tienes un buen truco no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. Por otra parte, aquí también contestaremos todas tus dudas y preguntas.

PC PLAYER-Trucos Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

Todas las estrellas del fútbol en tú PC.



Un juego trepidante y divertido para todos.



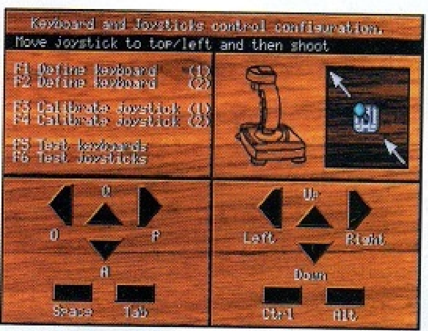
Diseño de las tácticas individuales por jugador y equipos.



Apasionante sistema de juego de ligas.









¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!
POR SÓLO 1.995 PTAS

CON LA GARANTÍA DE



licita DDM SOCCER 95 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 15:30 a 18:30 o por Fax al (91) 3.20.60.72

Deseo que me envíen: ☐ **DDM SOCCER 95 por 1995 ptas, + 250 ptas. de gastos de envío.**

Nombre y apellidos...Domicilio...Población...............................
Provincia...C.P ....Fecha de nacimiento...................................Profesión...

FORMA DE PAGO:

☐ Talón a ABETO EDITORIAL SL ☐ Contra reembolso (+ 200 Ptas. adicionales de gastos de envío)

☐ Giro Postal nº...de fecha...............................

Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Firma ,

AMERICAN EXPRESS nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.................Nombre del titular, si es distinto...

Rellena este cupón y envíalo a: ABETO EDITORIAL SL C/ Marques de Portugalete 10, Bajo 28027 Madrid.

A FONDO

Guía FX Fighters

Muchos lo han intentado, pero sólo uno podrá ser el mejor luchador del universo. Si quieres ser el afortunado, aquí te presentamos todo lo que te conviene saber para poder arrasar en FX Fighters.

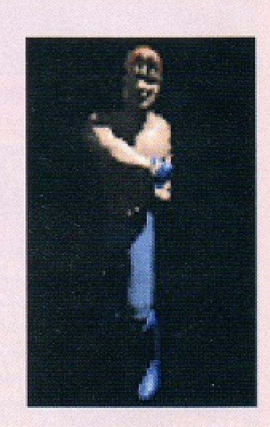
LEYENDA

AR	- Arriba
AB	- Abajo
AD	- Adelante
AT	- Atras
P	- Puñetazo
K	- Patada
+	- Ejecutar dos acciones en el mismo instante.
>	- Ejectuar las acciones secuencialmente.
/	- Diagonal
Minúscula	- pulsar rápido el control
Mayúscula	- mantener pulsado el control.

JAKE

Uno de los luchadores más "guaperas", conocido por su velocidad y por la potencia de sus golpes, especialmente la letal carga con el hombro.

MOVIMIENTOS NORMALES



Patada y puñetazo doble: ad,at,P
Cabezazo: ad,AD+P
Mazazo frontal: ad,ad,P (cerca del adversario)
Puñetazo al oído: ar+p
Patada media: AD/AB+K
Bofetón: at,P
Carga con el hombro: AD+P
Puñetazo demoledor: AB+P
Patada baja: ad,AB+P
Coger y lanzar rival: ad,ab,AT+P
Gancho: at,AD+p

MOVIMIENTOS COMBINADOS

Puñetazo más barrido: ad/ar,P>AB+K
Patada circular más patada combinada: AT+K>AD+K
Bofeton combinado: at,P>P+P
Puñetazo más puñetazo al oído: ad/ar,P>AR+P
Patada circular más cabezazo: AT+K>AD+P
Carga de hombro más patada combinada: AD+P>AD+K
Carga de hombro más patada y puñetazo doble: P+P>AT/AB+P
Carga de hombro más bofetón: AD+P>AT+P
Carga de hombro más barrido: AD+P>AB+K
Puñetazo al oído más carga de hombro: ar+p>AD/AB+P
Patada alta más patada circular: ar,K>AT+K
Patada de ataque más barrido: ad/ar,k>K
Patada alta más carga de hombro: ar,K>AD+P



MAGNON



El hombre de lava es sin duda el luchador más "ardiente" del juego. Dispone de una gran variedad de golpes , entre los que destacan el "abrazo del oso" y el "aliento de lava".



MOVIMIENTOS NORMALES

Codazo: AD+P
Abrazo del oso: AT+K (cerca del adversario)
Coger y lanzar al oponente: AD/AB+P
Rodar sobre oponente: AB/AD+P
Puñetazo circular: at,AD+P
Doble pisotón: ad,ad,K
Doble gancho: ad,ad,P
Patada media: AD/AB+K
Patada alta: AT/AB+K
Codazo inferior: AB+P
Aliento de lava: at,AD+K
Rodillazo: AD+K
Doble puñetazo: AR+P

MOVIMIENTOS COMBINADOS

Movimientos combinados
Codazo más rodillazo: AD+P>AD+K
Puñetazo más patada p>K

SHEBA



La mujer tigre es una auténtica devoradora de luchadores. Sus combinaciones te permitiran arañar sin piedad la energía de tus rivales. Peligrosa en las distancias cortas.



MOVIMIENTOS NORMALES

Zarpazo: AD+P
Arañazo: at,P
Patada circular: AT+K
Gancho doble: ad,AB+P
Patada voladora: at,AD+K
Puñetazo bajo: AB+P
Lanzamiento sobre la pierna: ad,AB+K
Patada circular en salto: ar,K
"Superzarpazo": p,P
Carga con las uñas: AD+P
Carga con los pies: ad,AT+K
Arañazo en la cara: AD+K

MOVIMIENTOS COMBINADOS

Carga con los pies más zarpazo: ad,AT+K>P
Patada circular más zarpazo: ar,K>AD+P
Patada voladora más ataque a la pierna: ar,k>AD>K
Zarpazo más patada voladora: AD+P>K

KIKO



Pese a lo escaso de su indumentaria, el repertorio de golpes de esta atractiva luchadora es demoledor. Sus velocísimas patadas y un surtido inagotable de Estrellas Mortales la hace inacesible al sexo opuesto.

MOVIMIENTOS NORMALES



Rodillazo doble: ad,ad,P (cerca del adversario)
Rodillazo a la entrepierna: AD+K
Triple patada: k,K
Patada media: AD/AB+K
Patada circular: AT+K
Patada hacha: ad,K
Barrido circular: AB/AT+K
Puñetazo doble: AD+P
Patada en salto: at,ad,k
Estrella Mortal: at,ad,P
Patada "elipsoidal": AB+K
Patada doble: ad,ad,K



CYBEN



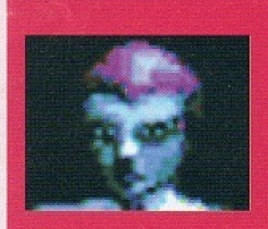
Como todo robot de quinta generación que se precie, *Cyben* es frío y calculador, capaz de descubrir los puntos débiles de su rival y destrozarle sin piedad con sus terribles puños de acero.

MOVIMIENTOS NORMALES

Ataque rotor: ad,AD+P
Puñetazo helicoidal: AB+P
Puñetazo cohete: at,P+AD
Patada media: P/AB+K
Patada circular: AB+K
Patada alta: AD+K
Doble Patada: ad,AD+K
Patada trasera: AT+K
Barrido: ab,AB/AT+K
Lanzamiento "Blastoff": AR+P (cerca del adversario)
Cyberchoque: AD+P (cerca del adversario)



SIREN



Venido de lo más profundo de los océanos de un planeta subacuático, su velocidad y destreza hacen de ella una de las luchadoras de más fácil manejo, pero ¡cuidado! no por ello menos letal.

MOVIMIENTOS NORMALES

Patada trasera con giro: ar/at+K
Patada salmón: ad,ad,K
Patada media: AD/AB+P
Levitación: AR+P (cerca adversario)
Golpe trasero: AT/AB+P
Rodillazo a la entrepierna: AD+K
Patada atrás: AT+K
Barrido: AB/AD+K(en carrera)
Gancho: AB/AD+P
Barrido tras voltereta: ab/ad+P o ab/at+p>AB/AD+K

MOVIMIENTOS COMBINADOS



Triple puñetazo: p,p,P
Triple puñetazo con patada: p,p,p,K
Patada más puñetazo: p,K
Patada más puñetazo frontal: p AD/AB+K
Doble puñetazo con patada atrás: p,p,AT+K
Gancho con triple puñetazo: AD/AB+P>p>p>p
Gancho con triple puñetazo con patada: AD/AB>p>p>p>K

VENAM



Quizás el luchador más feo del torneo, pero también lo es Van Damme y la gente ve sus películas. Sus cortas piernas hacen sus patadas algo pobres, pero al elevarse tiene una gran variedad de golpes.

MOVIMIENTOS NORMALES



Puñetazo: ad,P
Gancho: at,P
Rodillazo: AT,K
Puñetazo en giro: ad,at,P
Golpe a la cara: at,ab,AD+P (cerca del adversario)
Escupitajo venenoso: at,ad,P
Lanzar rival: ad,AB+P (cerca del adversario)
Patada rápida: AD/AB+K
Avanzar rodando: ad,ad,AB



MOVIMIENTOS COMBINADOS

Puñetazo en giro más puñetazo volador: ad,at,P>P
Puñetazo más arañazo: ad,P>P
Puñetazo más arañazo más lanzar rival: ad,P>P>AD+P
Avanzar rodando y lanzar rival: ad,ad,AB>AT+P
Puñetazo más lanzar rival: ar/ad,P>AT+p
Puñetazo más barrido: ar/ad,P>K
Puñetazo más puñetazo en giro: ar/ad,P>AR/AD+P>p

ASHRAF

Un monje con extrañas aficiones por la violencia. Sus terribles Ondas Vitales y Bolas de Fuego no son muy espirituales, salvo porque son capaces de convertir en espíritus a los luchadores más intrépidos.





MOVIMIENTOS NORMALES



Doble puñetazo más patada: ad,at,P
Torsión del adversario: ad,AR+P
Onda Vital: ad,ab,AT+P
Bola de fuego: at,AD+P
Salto esférico: ar,K
Soplo cruzado: AD+P
Patada rompelabios: ad,at,AB+K
Puñetazo viril: AB+P
Codazo: ad,ab,P
Patada del escorpión: ad,AT+K



Gancho: at,P
Patada rápida: AT/AB+K

MOVIMIENTOS COMBINADOS

Carga con el hombro más gancho: AD,AB+P>AB/AD+P
Patada circular más choque de cuerpos: AT+K>AD+P
Patada circular más choque de cuerpos más empujón: AT+K>P>P
Patada circular más Bola de Fuego: AT+K>AD>P
Patada circular en salto más Bola de Fuego: ar,K>AD+P
Patada circular con carga de hombro: ar+k>AB+P>P
Supergancho más autocombinación: at,P>AD+P
Choque de cuerpos más autocombinación: AD+P>AD+P
Patada de escorpión más Bola de Fuegos: ad,AT+K>P+p
Puñetazo más barrido: ad/ar,P>AB+K
Puñetazo más Megapuñetazo: ad/ar,K>AT+K

SOS MAIL



No podemos evitarlo... Otro mes solucionando vuestras dudas, y es que esta es una de nuestras secciones favoritas de la revista, desde la que os ayudamos todo lo que podemos.

BARROTES

Un amigo que sabe programar en Pascal me pasó un juego que había hecho él en ese lenguaje. El caso es que al día siguiente me apareció el virus Barrotes, y no lo he podido quitarlo con el MSAV del MS-DOS 6.2. ¿Sabéis de algún antivirus que me pueda quitar este virus?

ALBERTO DÍAZ ÁLVAREZ
(MADRID)

Respuesta: El mejor antivirus que se ha hecho hasta la fecha es el SCAN de McFee Associates. Además es posible actualizarlo vía módem conectándose con la BBS de sus distribuidores en nuestro país.

CUESTIONES VARIAS

Hola, espero que me podáis resolver lo antes posible unas (o alguna) de las dudas que tengo:
- ¿Existe alguna forma de jugar con juegos de consola en el PC?, si no es así, ¿va a haber conversiones?
- En el "Mangamanía" del número 4 de la revista habláis de "*Record of the Lodoss War*"... ¿Cuándo se realizó la primera entrega? ¿Y la última? ¿Cuántas entregas hay? ¿Se van a hacer más?
- Me gustaría que me contaseis algo más sobre la película *Memories*.
- ¿Cuáles son vuestras películas *manga* favoritas?

T.V.E.
(MADRID)

Respuesta: No sé porqué me suena de algo este estilo de hacer preguntas. Esta vez te voy a contestar, pero la próxima no te escondas en el anonimato.

Por ahora, sólo puedes encontrar en Estados Unidos una tarjeta de Creative Labs que permite jugar en PC con los juegos de 3DO. Hace tiempo se anunció que ocurriría lo mismo con el CDi de Philips. Respecto a conversiones, te aseguro que en los próximos meses te llevarás más de una sorpresa.

"*Record of the Lodoss War* va ya por su quinta entrega (comentamos la cuarta), y todavía continuará más. Respecto a *Memories*, sólo te podemos adelantar que aparecerá en los próximos meses de la mano de la distribuidora Manga Video.

Mis películas favoritas de *manga*, de las que han llegado a España, son: *Street Fighter, Akira, Porco Rosso, Patlabor*, y cualquiera de *Dragon Ball*. Otras pueden ser *Nausica* o *Victory Gundam*.

AMPLIACIÓN

Os voy a hacer dos sencillas preguntas:
- ¿Por qué no habéis publicado los ganadores del "Hit Parade" del número 1?
- ¿Merece la pena ampliar un 486 con 4 megas de RAM a uno con 8 megas o espero para comprar algo mejor?
Felicidades por vuestro CD.

JUAN CARLOS MARTOS
(Fuenlabrada, MADRID)

Respuesta: Gracias por el piropo. No podemos dar la lista de los ganadores del "Hit Parade" del número 1 de la revista, porque si te lees la cabecera de esa sección, no los hubo. En aquel primer número los juegos los seleccionó la redacción, y no vosotros. Yo que tú me esperaría un poco más para comprar algo mejor.

TIME GATE

En vuestro reportaje del último número sobre el E.C.T.S. de Londres he visto una foto del juego *Time Gate* de Infogrames. ¿Cuando llegará este juego a España? ¿Tiene algo que ver con *Alone in the dark*? ¿Será *Alone in the Dark 4*?

JACOBO PANTOJA CHECA
(MADRID)

Respuesta: Se supone que el juego estará acabado muy pronto, y que por tanto llegará a nuestro país en los próximos meses. Aunque el sistema de juego es el mismo, la historia no tiene nada que ver con el ya consagrado *Alone in the Dark*.

ORDENADOR

Me gusta mucho vuestra revista, y como no tengo ordenador todavía, me gustaría que me ayudarais a decidirme. Me gustaría saber cuáles son las características que debe tener para que no se me quede anticuado en un año.

FELICIANO FERNÁNDEZ SESMO
(Pamplona, NAVARRA)

Respuesta: La verdad es que nadie sabe qué va a ocurrir con el futuro de los PCs, sobre todo si tenemos en cuenta que estos evolucionan cada día y que, por ejemplo, Intel ya ha anunciado que dentro de poco presentará su nuevo procesador Pentium Pro, también conocido por P6 ó 686. Si tienes dinerito, te puedo aconsejar un Pentium 100 o 120, con 16 o más megas de RAM, un disco duro de 1 ó 2 gigas, una tarjeta SVGA con 4 megas, un monitor de 17 o 20 pulgadas, y un lector de CD-ROM de séxtuple velocidad... pero te aviso: esto se te pone por unas 300.000 pesetas, o sea que tú verás...

ESTAMOS PARA AYUDARTE...

Cualquier cuestión tendrá contestación en esta tu sección (qué bonito pareado hemos inventado). Bromas aparte, si tienes cualquier pregunta relacionada con el mundillo del videojuego, no dudes en enviar rápidamente tu petición de ayuda a la dirección que escribimos a continuación (otro...).

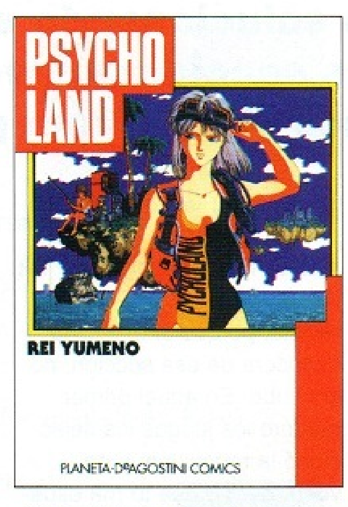
PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 MADRID

漫 MANGAMANIA

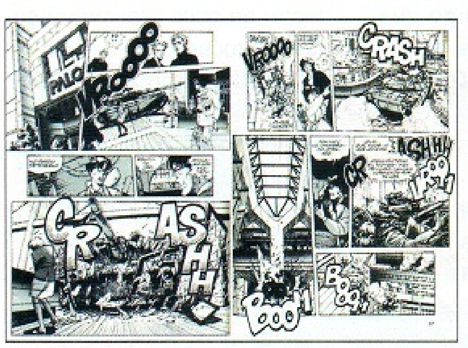
PSYCHO LAND

Distribuidor: P. AGOSTINI

Desde este mes, iniciamos una nueva andadura en nuestra sección "Mangamanía" con los comentarios de cómic *manga* en lugar de *anime* u OVA´s (aunque ya hicimos mención a *Neko,* una revista del género). Como primera muestra, te presentamos **Psycho Land**, de Rei Yumeno, que te presenta la vida de un pequeño satélite que flota sobre la Tierra, aparecido después de la Tercera Guerra Mundial. Tras ésta, todo el planeta había quedado "nuclearmente" devastado. Los habitantes del satélite poseen extraños poderes: su mente crea cualquier cosa que pase por su imaginación.



La calidad del dibujo que te presentamos es excepcional, y la historia es muy divertida, con constantes referencias graciosas. De vez en cuando hay algunos saltos en la trama argumental que carecen de mucho sentido respecto a la historia completa. Si te gusta el *manga* escrito (es decir, dibujado...), no dudes en leerte este divertidísimo título.



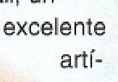
NEKO 12

Distribuidor: CAMALEON ED.

Neko sigue evolucionando como revista de *manga*, y aunque con este número doce ya cumple un año, todavía no se ha definido completamente en todas sus secciones. Los más nostálgicos echamos de menos los primeros números en que la publicación se leía en formato japonés; es decir, la primera página se correspondía con nuestra última.

Su maquetación ha mejorado ostensiblemente, al igual que sus contenidos. Este mes puedes encontrar la segunda entrega de su entrevista con Akira Toriyama, creador del recién fallecido *Dragon Ball*, un excelente artículo sobre la serie *Chronnicles of Lodoss War*, además de la nueva serie de Hayao Miyazaki. Por último, también verás, por supuesto, secciones ya habituales, como pueden ser la de noticias o la de vídeo.

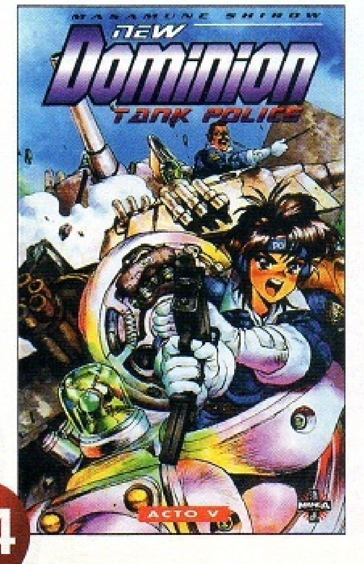






TRAILERS MANGA

Si quieres "visionar" alguno de los trailers de películas manga que incluimos en nuestro CD-ROM, acude a la sección "Contenido del CD-ROM", donde encontrarás más información sobre cómo ejecutar esos trailers.



NEW DOMINION

Distribuidor: MANGA VIDEO

Vuelven los OVA's de la mejor serie de Masamune Shirow. Leona y su tanque Bonaparte vuelven a la zona de batalla para reestructurar la ley y el orden de la ciudad de Newport, la cual ha sido tomada por cientos de bandas de malhechores y asesinos. Por supuesto, la policía se enfrentará a ellos en sus tanques de batalla. La aventura comienza con una lucha la mar de divertida.

En este primer OVA de la segunda serie, observarás algunos cambios, como el cambio de color de pelo de la protagonista, que ha dejado de ser rubia para tomar una tonalidad mucho más oscura (más acorde con el *manga* original de Shirow). La calidad de dibujo también ha mejorado, y aunque un capítulo de sólo 30 minutos sabrá a poco a todos los aficionados al buen *manga*, merece la pena disfrutar con las aventuras de estos divertidos personajes.





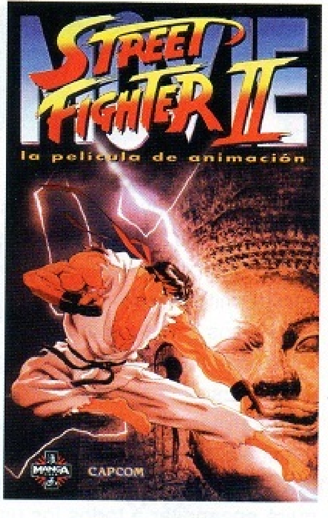
STREET FIGHTER II ANIMATED MOVIE

Distribuidor: MANGA VIDEO

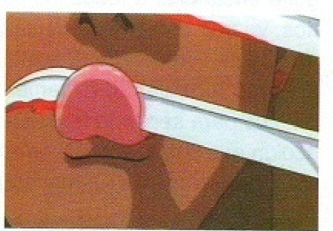
Por fin llega a nuestro país la versión *anime* del juego de lucha por excelencia: **Street Fighter II**. A diferencia de la lamentable versión de carne y hueso, protagonizada por Van Damme (Guile) y Kylie Minogue (Cammy), aquí encontrarás toda la historia de los personajes. Además, podrás asistir precisamente a todo lo que le faltaba a la película anteriormente comentada: acción a raudales, lucha sin fin (la mejor de todas, desde mi punto de vista, es la pelea de Vega con Chun Li), y todas las magias de los luchadores (conocidas tanto por los jugadores de la maquina recreativa, como por los de las versiones para videoconsolas u ordenadores personales.

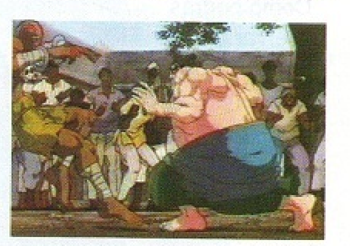
Quizá puedes achacarle falta de consistencia en la trama, pero se nota que todas las partes interesadas (Capcom Japón y Sony como productores del film) han pretendido dejarse de "películas" para ofrecer un divertimento que, si bien no agradará a los fanáticos del *manga*, encantará a los incondicionales de Ryu, Ken, Guile, Chun Li y compañía.











GRAN CONCURSO



Participa con **CIC** y **PC PLAYER** en nuestro gran concurso *Zoop*. Si quieres ganar uno de los diez ***Zoops*** que están en juego, contesta correctamente las preguntas que hay a la derecha, seleccionando una de las tres opciones que ofrecemos. Acto seguido, recorta tu cupón, y envíanoslo en un sobre, indicando "CONCURSO ZOOP" en el mismo. Una pista: si no sabes las respuestas, ¿por qué no miras en nuestra sección de Noticias, y en el comentario del juego?

PREGUNTAS

1º ¿Cómo se llama la compañía programadora del juego (Viacom es su distribuidora mundial)?
a) Hookstone, b) Riversoft, c) Poney Co.

2º ¿Cuál es el nombre del creador de Tetris?
a) Chin Po, b) Alexey Pajitnov, c) Jhonny Melabo

Para participar en el concurso, envíanos el cupón original (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado, antes del 31de Diciembre de 1995 (indicando CONCURSO ZOOP en el sobre) a la siguiente dirección:
PC PLAYER. C/ Marqués de Portugalete 10, Bajo. 28027 MADRID

SORTEO ZOOP

Escribe aquí tus respuestas:

1º

2º

Nombre:

Dirección:

Ciudad:

Provincia: C.P:

Telefóno:

PRÓXIMO MES

Z es el nuevo título de los Bitmap Brothers, esos grandes programadores que nos han permitido gozar de juegos tan fantásticos como los míticos *Speedball* o *Xenon*. En una fugaz visita a España nos mostraron en nuestra redacción las primeras fases y animaciones de este nuevo título, del que estamos seguros que conseguirá encandilar a todos los usuarios, ya que combina perfectamente estrategia con arcade. Por ello, deberás controlar perfectamente tus reflejos para seguir la frenética acción que estos simpáticos *robots* soldados ofrecerán en breve en tus ordenadores.





Como podrás observar por las fotografías que acompañan a este pequeño comentario, sus gráficos VGA son impresionantes. No lo dudes, en muy poco tiempo, **Z** será tu juego favorito.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Corazón de María, 6-1º Oficina 3
28002 Madrid
Tfno. (91) 4133999

CIC INTERACTIVO
C/ Albacete 5, 3
28027 Madrid
Tfno. (91) 3260120

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
C/ Tomás Redondo 1, 1ºF (Ed. Luarca)
28033 Madrid
Tfno. (91) 3815332

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15, 1ºD
28043 Madrid
Tfno. (91) 5192353

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE/MCM
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 40
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

PC PLAYER
C/ Marqués de Portugalete 10, Bajo
28027 Madrid
Tfno. (91) 7412662

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

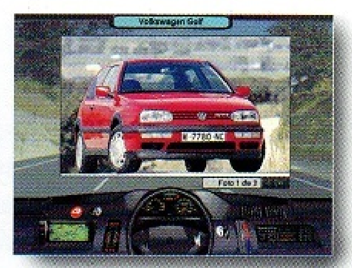
VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



"El aspecto del programa es bastante cuidado, y el acceso interactivo se efectúa de forma sencilla. El gran mérito de la obra es su gigantesca base de datos, cuyo acceso no puede ser más inteligente"

PC Media (Octubre 95) **Valoración:** 90/100





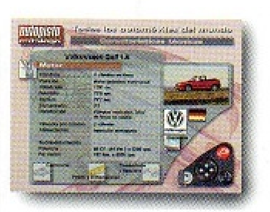
"El CD-ROM Autopista Catálogo es una prueba más de que en España se pueden hacer programas de gran calidad que nos hagan sentir orgullosos"

PC Manía (Octubre 95) **Valoración:** 86/100

"A diferencia de otros títulos que sólo emplean una centésima parte del espacio disponible, Autopista Catálogo ocupa la no despreciable cantidad de 627 MB, todo un récord"

CD ROM Today (Octubre 95) **Valoración:** Muy Bueno "Compra Acertada"





REQUISITOS TECNICOS

- PC compatible, con entorno Windows 3.1
- Lector de CD-Rom
- Tarjeta de sonido
- Tarjeta gráfica VGA de 256 colores
- Ratón
- Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB

A la venta en

EL CORTE INGLES, FNAC, VIP'S, CRISOL, KM TIENDAS, MAIL SOFT, BEEP CASH & CARRY, MARKET SOFTWARE, SINCLAIR STORE, EI SYSTEMS, Y LOS MEJORES KIOSCOS Y LIBRERIAS

Con la garantía informativa de **Luike-motorpress**

Si prefieres recibirlo en tu domicilio sin recargo alguno, solicita tu ejemplar por teléfono.

(91) 347 01 37
(93) 488 08 52

Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

O envía el cupón debidamente cumplimentado...

...por fax:
(91) 347 04 62 - (93) 488 10 29

...por correo:
CD-Rom
AUTOPISTA CATALOGO
Luike-motorpress
Ancora 40
28045 Madrid.
Rambla de Catalunya, 91-93, 3º
08008 Barcelona.

Sí CUPON DE PEDIDO

solicito ____ ejemplar/res del CD-Rom "Autopista Catálogo", al precio de **4.900 ptas./ejemplar**, que recibiré en mi domicilio por correo certificado, sin coste añadido alguno.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ____________________
Dirección ____________________
Población ____________ C.P ____________
Provincia ____________ País ____________
Teléfono ____________ DNI/NIF ____________

CDROM autopista catálogo

FORMA DE PAGO :

- ❑ Talón bancario, a nombre de Luike-motorpress.
- ❑ Tarjeta de crédito nº ____________________

Visa ❑ 4B ❑ Master-Card ❑ Amex ❑

Fecha de caducidad ________ / ________

Firma

____
(Titular de tarjeta)

PC TOP PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM



TRAILERS MANGA

Seguimos dedicando parte del CD-ROM a los seguidores españoles de ese fenómeno de masas denominado *manga*. Esta vez te ofrecemos tres *trailers*; de entre ellos, el más importante es el de *Street Fighter II*. La larga espera ha merecido la pena: no te defraudará.



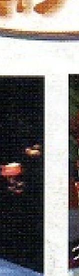
STREET FIGHTER II Animated Movie



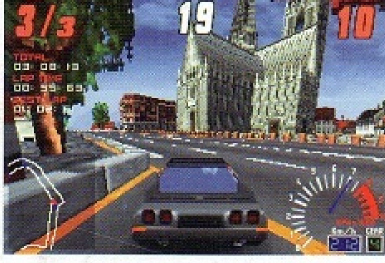
ARISLAN



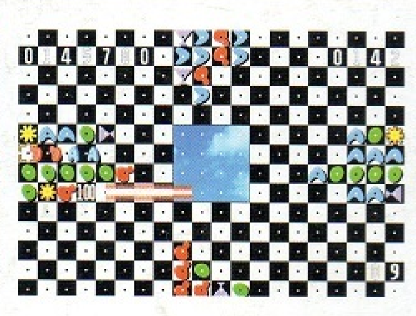
LENSMAN



FIFA SOCCER 96 Ha llegado, por fin, el simulador de fútbol definitivo. De la compañía Electronic Arts, cautivará con su realismo a los amantes del deporte rey.



SCREAMER Si disfrutas conduciendo coches en unas carreras trepidantes y peligrosas, la demo del último juego de Graffiti no te concederá un respiro.



ZOOP ¿Tienes los nervios de acero? ¿Lo tuyo es la habilidad? Te presentamos un *puzzle* que amenaza el trono de *Tetris*: **Zoop**. Te "comerás el coco de lo lindo".

ADEMÁS...

MISSION CRITICAL
WETLANDS
WORMS
PHANTASMAGORIA
FATAL RACING
LOADSTAR
USS TICONDEROGA
ACTUA SOCCER
TOWERTEX
CURSO DE JUEGOS
SHAREWARE